#08
AGOSTO 2013 | www.retromaniac.es

RETRO MANIAC

juegos clásicos 'old school' indiezone nuevos sistemas móviles ¡tiene pinta retro!



228 PÁGINAS REPLETAS DEL MEJOR RETRO!

RETRO MADRID

TE CONTAMOS TODO LO QUE VIVIMOS EN LA ÚLTIMA EDICIÓN DEL EVENTO RETRO EN MADRID

DESTACADOS
- DOSSIER FM-TOWNS
- LA HISTORIA DE FROGGER
- RETRODOSSIER SAGA STRIKE
- QBIX
- ALTERNATIVO 1985
- MERCENARY KINGS
- iDÉAME
- MALLORCA GAME
- ADIÓS LUCASARTS
- STURMWIND
- CAOS EN DEPONIA
- A.N.N.E.
- INDIANA JONES

La Colmena (PC) • Shenmue (Dreamcast) • MOT (Multi) • Ducktales (NES) • Castlevania (Megadrive) • Unreal (PC) Temptations (MSX) • Columns (Megadrive) • Blazing Lazers (TG16) • River Raid (MSX) • Sherlock Holmes (PC)

Esta revista es gratuita. Por favor, descárgala desde: **www.retromaniac.es** I This magazine is free. Please, download it from this link: **www.retromaniac.es** I Esta revista es gratuita. Por favor, descárgala desde: **www.retromaniac.es** I This magazine is free. Please, download it fr

Ilustración de **Alfonso Azpiri**



¡BIENVENIDOS!

¡ Hola! Deléitate la vista porque esto no se ve todos los días. La comandante Selena, la chica de Phantis, luce en la portada de nuestro número 8 de la revista gracias a los pinceles y magnífico hacer de Alfonso Azpiri. Un regalo para los ojos y la nostalgia de todos los que crecimos imaginando aventuras en planetas desconocidos, fantaseando con mujeres asombrosas de curvas imposibles armadas hasta los dientes. Ya sabéis que Azpiri fue uno de los ilustradores más reconocidos de aquella época, así que cuando surgió la idea de intentar que Alfonso nos dibujara la portada del número que tienes ante ti, no nos lo pensamos mucho y nos tiramos de cabeza para intentar llevar a buen fin aquella empresa.

Todo empezó en RetroMadrid, durante la entrevista entre Juanma y Azpiri. No se si fue el frío que arreciaba en las afueras de la sala 16 de Matadero en Madrid que nublaron las ideas de Alfonso y se dejó medio convencer ("¿quiénes son estos tipos?", debió pensar), pero lo cierto es que se dejó querer, y aunque no llegamos a concretar nada en aquel momento tras un par de llamadas y correos electrónicos entre Juanma, Alfonso y yo mismo llegamos a definir la portada casi sin darnos cuenta. ¡Puntazo! Alfonso tenía que hacer un viaje al otro lado del charco, así que a pesar de que teníamos tiempo de sobra hasta terminar este número 8, a él en realidad le corría algo de prisa. Dicho y hecho llegó el primer boceto a lápiz en unos días. Lo presenté al resto de colaboradores en RetroManiac y la acogida no pudo ser más buena. Una Selena completamente original y muy sensual frente a los habituales demonios de sus aventuras, y un solapado Spectrum como excusa para nuestro tema de portada: RetroMadrid 2013. No había nada que cambiar, ni sugerencias, ni preguntas, ¡sólo ardíamos en deseos de ver aquello en color! Tampoco se hizo esperar Alfonso, y en breve pudimos disfrutar con el estupendo resultado.

Sublime. Un golpe de gracia más posibilitó que el artista tuviera que viajar hasta Málaga, así que aprovechamos para vernos y recibir la ilustración en persona. En la terraza de un hotel de la costa, Alfonso disfrutaba de las vistas a la playa mientras tomamos unos cafés: "*¡vaya invierno el que hemos pasado en Madrid!*". No paró de contar anécdotas de sus viajes y la situación editorial actual en España. Genio y figura, que os vamos a contar...

Creemos que el esfuerzo ha merecido la pena, y esperamos que también os guste esta vuelta al pasado más castizo. Disfrutad con la lectura de la revista. ¡Gracias a todos!

David

Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros o enviar sugerencias a través de nuestro e-mail: **retromaniac.magazine@gmail.com**


Busca en Facebook RetroManic y hazte amigo.


http://twitter.com/RetromaniacMag


SCORE: 00000
DIG DEEPER
MY FRIEND!
LIVES: 3

CONTENIDOS

¡Hola! ¡Me llamo Guybrush Threepwood, y quiero ser un pirata!

www.retromaniac.es

número 8 I Codazos y humo y monedas de 25 duros



120 La Historia de Frogger. Examen sorpresa, y no vale mirar la Wikipedia: ¿qué compañía creó "Frogger"? Seguro que te vienen algunos nombres a la cabeza, pero la respuesta correcta es Konami. Si quieres conocer un poco más de la historia de un arcade mítico, no te pierdas el reportaje que ha preparado Manu Sagra. Imprescindible.



116 Indiana Jones
Repasamos los juegos basados en el popular héroe de Spielberg.



98 Japan BITS. La historia del FM TOWNS
Viaja con nosotros hasta Japón y prepárate para descubrir el curioso sistema ideado por Fujitsu en los 90.



130 Despedida de LucasArts
Una mítica nos abandona. Echamos una nostálgica mirada a nuestros juegos favoritos.



155 Flashback HD
Parte del equipo original de Delphine trabaja en este interesante remake de un clásico intemporal.



176 Retrodossier. Saga Strike.
Gryzor87 nos acerca una de las series arcade de altos vuelos con más solera.



210 Fruiticide
Toni entrevista a los creadores de este beat'em up pixelado.

PRESS START

RETROMANIACOS





ZAPPING

PLAYING

LOADING

REPORTAJES



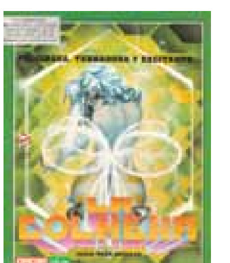
ZONA INDIE

FIJOS

La Colmena

Con mucho arte. Si algo destaca en 'La Colmena' son las 50 ilustraciones de Azpiri que ya quisieran para si otros juegos con dibujos de mujeres en paños menores y en pelota picada... ¿Verdad, Cobra Mission?

Mide en palmos su estatura



SISTEMA: PC, Amiga
AÑO: 1992
GÉNERO: Tablero
PROGRAMACIÓN: Opera Plus
PUNTUACIÓN: ★★★☆☆

Ojipláticos nos quedamos todos cuando en las revistas de videojuegos de aquellos ya lejanos 90 vimos las imágenes del último lanzamiento de Ópera Soft: "La Colmena". En aquellas capturas contemplábamos a unas exuberantes mozas "made in Azpiri" en poses y situaciones la mar de sugerentes y pensábamos, ¿cómo se juega a eso?

Pues bien, en resumidas cuentas "La Colmena" era una especie de versión computerizada del juego de mesa erótico-festivo para adultos "La Pirámide del Amor", el cual se puso de moda por aquellas fechas. Un tablero por el que avanzar respondiendo preguntas, realizando pruebas o cumpliendo con las exigencias que nos marcaran. La gracia del juego era jugarlo acompañado por alguien del sexo opuesto (o del mismo, eso ya depende de cada uno), ya que las pruebas a realizar eran subiditas de tono: "bésale el pezón derecho", "mide en palmos el contorno de su cintura"... y de ahí para arriba. También te tenías que ir despelotando si así te tocaba en suerte. Pero claro, ¿alguien consiguió en su día jugar a La Colmena como dios manda?, es decir en compañía de una o varias chicas con las que compartir la experiencia del juego?. El programa permitía hasta séis jugadores, cuya proporción ideal era, sin lugar a dudas, enfrentarte tú mismo contra cinco guapas oponentes. En tus sueños, chaval. Ese era el mayor problema de La Colmena. Con 17 años a principios de los 90 decirle a la chica que te hacía tilín en el instituto que jugara contigo a eso era toda una utopía. Quizás en los tiempos que corren se vería como algo normal entre alumnos de la ESO.

Pero... ¡ay!, es que Azpiri hizo tan buen trabajo creando los gráficos del juego. Las revistas no supieron valorar que "La Colmena" también era un juego capaz de enganchar en sesiones "monojugador" mediante el uso del "joystick" y mucha paciencia para responder preguntas y pasar las tediosas sesiones de juegos de casino que había que superar al final de cada nivel, así que habría estado bien una opción para visualizar únicamente las ilustraciones. A buen entendedor... guiño, guiño.

Un fin de semana inolvidable

Desde el 8 al 10 de marzo pasados, se celebró en Madrid RetroMadrid 2013, la última edición de este fantástico evento retro que reúne en un sólo espacio a miles de entusiastas por el retro y los videojuegos

Expositores, conferencias, música, competiciones, y muchas, muchas ganas de pasarlo bien con sistemas y videojuegos de ayer, resumen en esencia lo que nos encontramos en aquel largo fin de semana. Por eso, tanto si pudiste acudir al evento, como si no, hemos preparado una crónica con todo lo que vivimos, y que incluye entrevistas, charlas con conocidos, visitas a los stands y alguna sorpresilla más. ¡Esperamos que os guste!

Una vez más llegó el evento retro por antonomasia en nuestro país. Una nueva oportunidad de reunir a toda una panda de auténticos entusiastas con ganas de pasarlo bien y disfrutar de los videojuegos, arcades y ordenadores que nos han acompañado desde hace tanto tiempo. En esta ocasión RetroMadrid venía dispuesto a romper moldes, y aunque quizás haya sorprendido incluso a los organizadores, para nosotros es toda una satisfacción saber que más de 6000 visitantes acudieron a visitar las instalaciones del evento en el recinto Matadero de Madrid. Puede que también este éxito se haya vuelto en contra de la AUIC, ya que las energías y el tiempo que consumen en todos ellos a la hora de montar un 'sarao' de estas características exige gran dedicación, y a pesar de los problemillas que aparecieron, parece que está claro que RetroMadrid es que RetroMadrid es genial, atrae a miles de personas desde cualquier punto del país y deja con muy buen sabor de boca a los visitantes.



Repitiendo ubicación. Un año más la organización consiguió que RetroMadrid se celebrara en un sitio de excepción, la nave 16 del complejo Matadero en Madrid.

Concierto, colas y charletas retro

RetroManiac estuvo allí los tres días, en los que sus integrantes aprovecharon para disfrutar del evento (menos de lo que les hubiera gustado eso sí), charlar con muchos amigos, entrevistar a algún que otro ilustre conocido, y, en fin, cubrir de alguna manera lo que sucedía en aquella nave 16 de Matadero. La tarde del viernes 8 comenzaba bien. Un viaje en AVE desde Málaga, cómodo y puntual, nos llevaba junto a Héctor de Fase Bonus, Dalma, Javi, Toni Gálvez y sus amigos Gaby y Rafa, hasta la capital con la premisa de disfrutar de una de las ediciones de RetroMadrid más completa y la siempre deseable ocasión de reencontrarnos con viejos amigos y compañeros que de otro modo sería casi imposible hacerlo. Tras algo más de dos horas y media de viaje llegamos por fin a la estación de Atocha y como auténticos posesos nos recorremos los túneles subterráneos de Madrid para coger el metro sin perder un segundo. El concierto inaugural había comenzado hace tiempo y teníamos ganas de asistir, o por lo menos intentar perdernos lo menos posible de la actuación. Después de la visita de rigor al hotel, cruzamos el Paseo de la Chopera y entramos en el ya conocido espacio cultural Matadero de Madrid, donde al igual que en la edición anterior tenía lugar RetroMadrid.





Ya antes de encarar la nave 16 se escuchaba en la lejanía los bits sonoros pasados por los circuitos de la GameBoy de 'Super Busty Samurai Monkey', un interesante grupo emergente del que desgraciadamente solo pudimos escuchar como terminaban sus últimos acordes 'chiptuneros', a los que siguieron un largo aplauso de los asistentes. El grupo que cerraba aquella noche, 'Crisis Alma' tomaba entonces el relevo en el escenario con la fuerza que dan sus guitarras y el 'metal' más desgarrador, interpretando aquellos temas viejunos que tan bien han quedado grabados en nuestra mente. Junto a su batería, Albert y Marta ofrecieron un inspirado conjunto de reinterpretaciones de muchos juegos de Konami de los 80 y 90 para MSX, el ordenador que celebrará precisamente su onomástica en la feria. Tras haber trabajado en el proyecto 'Crisis Alma Videogames series' y debutar en la pasada RU de MSX en Barcelona, parece que estos chicos le han cogido la medida a las composiciones

de los videojuegos obteniendo así unas versiones de estos temas realmente contundentes.

Aprovechamos que el público estaba pendiente del escenario, para echar un vistazo a lo que habían dispuesto ya los organizadores en la nave que acogería a partir de la mañana del sábado la zona de expositores. Allí a la derecha se encontraban las mesas para albergar todo el material, algunos *bartops*, cajas de cartón y un número indeterminado de sillas sumidas en la oscuridad esperando que al día siguiente hordas y hordas de entusiastas por el retro disfrutaran al máximo de la expo. También estaba colocada ya la habitual vitrina que utiliza ASUPIVA para mostrar su impresionante colección de sistemas entre consolas y ordenadores, un punto de venta para adquirir los trabajos de los grupos participantes en el concierto, y al fondo, envuelta en la penumbra, pasando desapercibida y aún sin enchufar, el 'oscuro objeto de deseo', el mueble arcade personalizado de Maldita Castilla montado por la gente de Tovar y que serviría como trofeo para el ganador del torneo 'speedrun' que organizaban los chicos de Mondopixel, indi-o-rama y por supuesto la propia RetroMadrid. No pudimos evitar echarle un ojo con detenimiento al mueble y tomar algunas imágenes, a sabiendas que a partir del día siguiente iba a 'sufrir' de lo lindo…

Juan Carlos (Adonías) hizo de perfecto anfitrión y nos atendió pacientemente y con gran entusiasmo a pesar de tener que estar pendiente junto al resto de la organización de todos los detalles de la jornada inaugural. Tras aquel precalentamiento y con el mal sabor de boca por no haber podido asistir a la primera actuación del concierto, nos marchamos del recinto para disfrutar más tranquilos de la cena en algún local de los alrededores, y prepararnos para la larga jornada del día siguiente. Sin embargo la noche todavía tendría una sorpresa más, y aunque aún no podemos desvelar nada, sólo os comentaremos que alucinaréis con lo que se está cocinando para cierto sistema de 16 bits en la retroescena española. Alucinareis…

El día siguiente amaneció despejado en Madrid. Tras la amenaza de lluvias de los últimas horas esta era una buena noticia para los visitantes que quisieran acercarse al Matadero durante el sábado. Nos acercamos una hora antes de que abrieran las puertas para ver que se cocía en el recinto y pudimos 'colarnos' para recorrer la sala, charlar con los expositores más madrugadores y encontrarnos con la gente de Tovar dándole los últimos toques a la recreativa de Maldita Castilla. Un botonazo más tarde y aquello comenzó a irradiar sabor viejuno a bareto de mala muerte con el juego de Locomalito corriendo a todo trapo en el monitor del mueble arcade.

Alucinaréis con lo que se está cocinando para cierto sistema de 16 bits en la retroescena española. Alucinareis...

Siempre a tope. Fue bastante complicado ver la máquina recreativa con Maldita Castilla libre. Entre los que disfrutaron con algunas partidas y los curiosos, el mueble de Tovar siempre estuvo bastante concurrido. ¡Un éxito!



Poco a poco se acercaba la hora de apertura de puertas para el público en general, y la sala fue cobrando vida, con gente como Emere terminando de colocar todos los productos que traían, los chicos de Parlabytes encendiendo sus máquinas interconectadas con Sunset Riders, y la organización haciendo pruebas de vídeo y sonido en la parte dedicada a las charlas. A las once en punto comenzaron a entrar los primeros visitantes ávidos de compras y experiencias jugables, y casi sin darnos cuentas estuvimos rodeados por grupos de entusiastas a la caza de la mejor compra. Tras unos minutos y con la temperatura del interior subiendo a medida que pasaba el tiempo, la charla de Pablo Avilés (Asupiva) 'Lo que siempre quisiste saber y no te contaron sobre la historia de las consolas' comenzó con un poco de retraso sobre el horario establecido, imaginamos que para dar tiempo a los visitantes a inscribirse en las numerosas competiciones organizadas por la AUIC y que se celebraban junto a la recreativa de Maldita Castilla.

Pablo se detuvo sobre algunas de las curiosidades más interesantes en esto de la historia de los videojuegos, desde la decisión a partir de un error en la programación de Space Invaders de que la velocidad de bajada fuera creciente, hasta una partida impresionante del que será seguramente el mejor jugador de Tetris en el mundo. Nosotros al menos no veíamos ni siquiera caer las piezas de la máquina de Arika con aquella velocidad endiablada. Increíble. Lo cierto es que la charla de Pablo fue más interesante de lo que mostró la irregular asistencia en la zona. Muchos se perdieron desde luego un momento bastante original repleto de anécdotas.



No había tiempo para mucho más, y es que teníamos acordada con Azpiri una entrevista en el propio recinto, y ya veíamos como entraba con sus eternas gafas de sol en la nave del Matadero. Tras algunas fintas, dires y diretes, Juanma por fin le cazó y salimos al exterior más tranquilos y pasar revista de su enorme trayectoria con el lápiz en la mano. Fuera, la cola para entrar en RetroMadrid se hacía más y más grande, rodeando prácticamente la gran explanada que daba acceso al recinto, así que nos sentamos en un lugar un poco más apartado y mantuvimos una de las charlas más interesantes. Con el frío arreciando y Alfonso soportando las inclemencias del viento y nuestras cuestiones, terminamos la entrevista, le agradecimos haberse dejado preguntar y dejamos que comenzara con las firmas de ilustraciones, libros, carátulas de juegos, etc. con los que muchos de sus seguidores le esperaban apostados en la mesa de la AUIC. [*sigue en pág. 20*]

Alfonso Mejía Azpiri nació en Madrid en 1947 en el seno de una familia de músicos, lo que le influyó a la hora de realizar una carrera musical y tocar el piano. Sin embargo, ya desde pequeño su pasión por el mundo de los comics le llevó a dibujar por afición hasta que, en principio como una colaboración esporádica, publicó sus primeras historietas con guiones de Carlos Buiza y Carlos Cidoncha en la revista 'Trinca', en el año 1971. Tras el cierre de la revista, se ganó la vida durante más de tres años publicando obras de un marcado carácter erótico para el mercado italiano intercalando otras obras de autor como 'Zephyd', a la par que colaboraba en 1976 con la revista infantil 'El Acordeón'.

A partir del año 1981 desarrolló con Cidoncha su serie 'Lorna' en la revista de comics para adultos 'Cimoc' llegando a publicar posteriormente en varias revistas prestigiosas también del ámbito adulto como 'Heavy Metal' y 'Penthouse Comix'. Fue en dicha década cuando su inquietud y gusto por su trabajo lo llevó a nuevos campos como la producción de unas doscientas carátulas para videojuegos y programas de ordenador principalmente para compañías como 'Dinamic', 'Opera Soft' o 'Topo Soft'. También trabajó realizando diseños para el mundo del cine, como por ejemplo en el año 1985 para la película 'El caballero del dragón' de Fernando Colomo. Ya en 1988 se atrevió a un cambio radical de registro de su ya asentado tono erótico al realizar junto con el guionista Nacho el comic 'Mot' para 'El Pequeño Pais' que gozó de un gran éxito y que ha sido recopilado primero en varios tomos y recientemente en dos grandes recopilatorios integrales. 'Mot' disfrutó de tal éxito que no se quedó solo en el mundo del comic sino que fue adaptado a una serie de televisión y tuvo también su correspondiente videojuego.

Pero Alfonso Azpiri no es un autor que viva de rentas pasadas sino que sigue trabajando incansablemente. A su reciente publicación de nuevos comics de Lorna podemos añadir la portada de la película 'Rojo Sangre' en 2004 dirigida por Christian Molina y protagonizada por Paul Naschy, los carteles de 'Expocómic 2005' y la 'IX Semana Internacional de Cine Fantástico y de Terror de Estepona' en 2008. Un año después ilustraba la portada del videojuego 'La Corona Encantada' de Relevo. En 2010 presentó su libro 'Spectrum' también en RetroMadrid incluyendo una selección de portadas de videojuegos que ilustró durante la edad dorada del software español. Recientemente se encargó también de también las portadas de ambos libros sobre dicha época titulados '8 Quilates: Una historia de la edad de oro del software español' del compañero Jaume Esteve, y también publicó una serie limitada de 500 unidades de 'Tape Covers Vol. 1', un recopilatorio de láminas de portadas de videojuegos.

Crónica de una entrevista anunciada

Aquel día no era un día cualquiera pues, tras dos años gestando el encuentro, al fin este humilde redactor de RetroManiac podría entrevistar en persona al admirado por muchos Alfonso Azpiri, quien puso su arte al servicio de la industria *videojueguil* en aquellos dorados años para el software español.

Tras apenas intercambiar unas palabras al 'jefe' de la revista sobre mis planes de quedar con Alfonso en el recinto de RetroMadrid a primer ahora, el creador de Lorna aparece como si se tratara de otro aficionado más, mezclándose con naturalidad entre el gentío. Poco faltó para que alguien se diera cuenta y antes de abordarlo ya tiene a algún fan haciendo cola para poder fotografiarse con él. Esperamos pacientemente a un momento propicio y tras presentarnos convenientemente no duda en ponerse a nuestra disposición haciendo gala de esa afabilidad que siempre muestra en todos los eventos a los que acude.

Salimos de la nave 16, y allí mismo, sentados frente a la puerta de acceso en un banco de piedra con un viento que arreciaba y algo de frío, Alfonso nos atiende mientras nos comenta que a pesar del freso, así podrá aprovechar y fumarse algún cigarro. ¡A mal tiempo buena cara!

Entrevista ALFONSO AZPIRI

Azpiri: Venga, vamos con ello.
Juanma: Venga.
David: ¿Tienes para grabar?
Juanma: Sí, creo que sí.
Azpiri: Lo que no tiene es pilas.
Juanma: (Risas) No, tiene batería, tiene batería. No se lo que durarán, pero bueno.

Vamos a empezar con una pregunta que seguro que no te han hecho nunca.

Azpiri: Seguro.

Y es... ¿cuál es la pregunta que más veces te han hecho? No solo en entrevistas sino entre gente que conozcas o fans a los que hayas estado firmando... ya sabes.

Azpiri: Pues si que es una pregunta difícil esa que me has hecho, mmmm… ahora no caigo.

¿Tal vez la de que si Lorna está basada en su mujer? Porque esa la he leído muchas veces.

Azpiri: No, si es verdad que me la han preguntado bastante pero no... Casi siempre me han preguntado por mis inicios y cosas de esas, pero no... la pregunta que me has hecho, me has complicado… Me has pillado ¿eh? (Risas)

Era para romper el hielo.

Azpiri: La verdad es que no lo recuerdo. Me han hecho tantas preguntas como esa, desde que Lorna se puede parecer a mi mujer en algún momento, por qué me he dedicado al erotismo... mil cosas me han preguntado... entonces, recordar cual es la que más veces me han preguntado... Me han preguntado también qué portada de juego de ordenador era mi preferida o que personaje...

Preguntas típicas, claro.

Azpiri: Sí, preguntas típicas pero bueno, no es relevante.

Vale, veo que estás en todos los fregados. En doble sentido además. Por un lado no te has dedicado solo a un ámbito, has hecho portadas de videojuegos, ilustraciones, comics, te has movido no solo por España sino también por el extranjero, y también en el sentido de que estás prácticamente en todas las ferias y eventos. Yo te he visto en el salón del comic de Granada por ejemplo, y atendiendo además siempre pacientemente a toda la gente que te pide una firma, un dibujo... hasta que te echan prácticamente. ¿De dónde sacas la energía o las ganas? ¿Es por gusto, porque no tienes mas remedio...?

Azpiri: Bueno, yo es que me debo a mi gente, a mis fans, a la gente que me quiere, quien me pide que le firme un libro. Gracias a ellos yo estoy en esta profesión y no me duele nunca firmar cualquier cosa que me pidan o estar el tiempo que sea necesario.

Por otro lado evidentemente sí, me muevo en muchos terrenos. Yo nunca me he considerado dibujante de comics, me he considerado un artista gráfico o más bien un currante gráfico como digo yo. Porque he hecho de todo y me muevo en los certámenes del mundo del comic, en los del mundo del ordenador, del mundo del cine porque también he hecho películas... tengo un abanico muy amplio y no doy a basto para todo ello. Pero a mi me entusiasma, me gusta esta profesión y me gustan todos estos tinglados.

Háblanos un poco de tus técnicas de dibujo, porque tienes un estilo bastante original y muy reconocible.

Azpiri: Yo creo que es por el color. Por mi forma de trabajar el color. Yo no me daba cuenta de todo eso pero los aficionados me reconocen inmediatamente. Tengo una anécdota muy curiosa cuando estaba trabajando para la película 'El rey de la granja'. Había quedado con el director para enseñarle los primeros bocetos de los dibujos para la película. Habíamos quedado en Madrid y no teníamos una cafetería donde ir. Era domingo y al final entramos en una que había por allí. Saco los dibujos y de pronto llega el camarero y dice ¿cual de los dos es Azpiri? (Risas) Y digo "tío, ¿y cómo sabes tu que aquí hay un Azpiri?" y dice "esos dibujos son inconfundibles". Yo pensaba que "¡el director se va a creer que lo he traído aquí para hacer el número con el camarero!", pero evidentemente sí hay algo en los dibujos míos que deben tener cierta personalidad o algo pero yo creo que influye mucho el color, la manera de tratar el color.

> **"Prefiero que sea así. No soy un actor de cine, lo importante es mi dibujo, mi arte, y prefiero que se me reconozca por esto."**

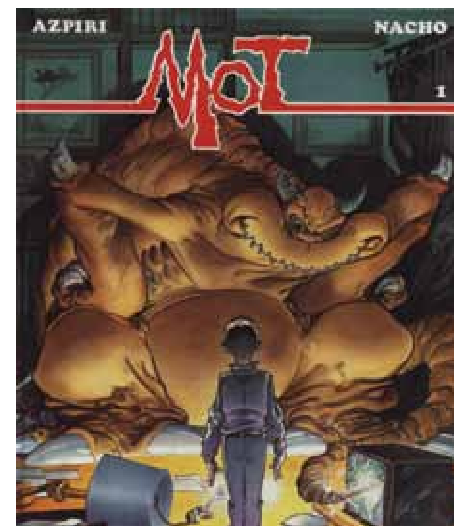
¿Te gusta que la gente reconozca su forma de dibujar antes que su cara? ¿Que haya aficionados que igual si lo ven no lo reconocen pero si ven un dibujo tuyo saben inmediatamente que es tuyo?

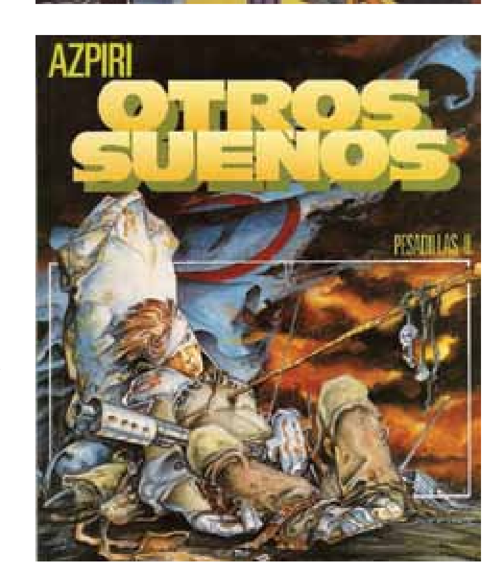
Azpiri: Sí, prefiero que sea así. No soy un actor de cine, lo importante es mi dibujo, mi arte, y prefiero que se me reconozca por esto.

Me preguntabas antes por la técnica que utilizo y lo que hago es utilizar una técnica mixta. Todo aquello que necesita el dibujo es lo que le doy. Hay una base de acuarela líquida pero puede pasar por acrílico, óleo, lápices de color... todo aquello que le va bien al dibujo lo utilizo.

¿Haces bocetos siempre?







Luchando contra los elementos. Alfonso y Juanma en el exterior de la nave 16, donde hacia bastante más frío y aún así el genial ilustrador contestó pacientemente a todas nuestras preguntas. Al fondo, la cola para entrar el sábado por la mañana.



Azpiri: Sí, siempre. Y muchos bocetos. De cada portada de juegos de ordenador, y si has visto el libro del Spectrum hay un montón de portadas y aún así no están todas porque no he podido meter todas en el libro. Hay muchos bocetos inéditos, no publicados porque siempre lo primero que hago es bocetar, bocetar mucho porque no me sale el dibujo a la primera, yo soy un currante de esto.

Cuando comenzaste a dibujar lo hiciste por afición porque antes eras músico. ¿Pero cuál fue tu primera intención, dedicarte al grafismo, a los cómics?... ¿o surgió de la afición como algo casual el poder dedicarse a esto?

Azpiri: Yo vengo de una época donde los chavales no teníamos más que los comics, y algunas películas... las que te dejaban ver. Pero teníamos el mundo del tebeo. ¿Por qué soy dibujante de comics? Pues la verdad es que no lo se. Yo me levantaba y lo que me gustaba era contar historias, dibujar y contar historietas. Cuando comencé a trabajar en la revista Trinca tampoco pensé que era mi futuro. Era una colaboración pero luego se fue enredando la cosa y al final es lo que prácticamente más me gusta en éste mundo, dibujar.

Bueno, has comentado el tema del comienzo, de la infancia... sin embargo como bien has dicho antes tienes un toque muy erótico. ¿Empezó como una necesidad de adaptarse a aquella publicación italiana en la que posteriormente trabajaste o es algo que surgió sin más?

Azpiri: Aquello fue una obligación para poder comer. Cuando cerraron la revista Trinca me quedé con el culo al aire y pensé que yo ya quería ser dibujante de comics. Me surgió la oportunidad entonces de trabajar para Italia haciendo comics eróticos de 250 páginas todos los meses y me preguntaron que si yo había dibujado chicas... y dije que sí aunque no había dibujado una mujer en mi vida (Risas). Dije "Sísísí" y empecé a trabajar. Estuve seis años ahí, y aprendí todo ese mundo erótico donde me movía muy bien. Me encontraba a gusto en el erotismo y cuando hubo la apertura en España que toda revista tenía teta y culo en portada me encargaron un personaje algo erótico y elegí a Lorna fusionando dos medios, que eran el erotismo donde yo estaba ya muy metido, más la ciencia ficción, que me gustaba. De ahí nació Lorna y de ahí nació el erotismo y quedé un poco encasillado en ese mundo. Por eso cuando me llamaron para hacer Mot yo no quería hacerlo, era algo para niños, aunque luego fue otro éxito…

¿Cómo fue tu relación con Nacho, el guionista de Mot? Porque con Lorna lo hacías todo a tu gusto, pero en Mot tenías que compartir el trabajo creativo.

Azpiri: ¿Sabes lo que pasa? Que cuando El País me llama para hacer una historia para niños yo no quería porque venía como digo del mundo erótico y estaba muy a gusto y pensaba que aquello no me iba. Pero alguien llevaba el poster del Pack Monster de Dinamic y allí estaba el monstruo de Mot y alguien dijo "joder, que historia mas bonita para hacerla con un niño, un monstruo y un niño..." y de ahí nació. Cuando yo hablé entonces con El País para hacer Mot me dijeron que tenía que hacer dos páginas todas las semanas y yo en aquel momento estaba trabajando en un juego de ordenador, en el juego 1984 y no tenía tiempo para cubrir los guiones del personaje. Les dije que necesitaba un guionista, se ofrecieron tres o cuatro y entre ellos estaba Nacho que fue el que mejor comprendió el personaje de Mot. Lo bordó, o lo bordamos los dos, y creo que fue gracias a esto el éxito de Mot.

Siempre has dicho que seguirás dibujando Lorna hasta el último día. ¿Con Mot nunca te ha picado el gusanillo de volver a hacer algo?

Azpiri: No, yo creo que con Mot ya está... las cosas no se deben de repetir. Con Lorna es que nunca ha habido un corte radical en ella. Cada cierto tiempo sacan un libro, ahora estamos viendo el proyecto de una película con personajes y tendré que seguir haciendo Lorna. Además es un personaje que me divierte, que me encuentro a gusto con él y es posible que… vamos, seguro que hay algún libro más si en este país vuelven los editores a publicar algo, se volverá a hacer Lorna.

Háblanos un poco de tu salto a los videojuegos. ¿Cómo fue?





Portadas populares. ¿Quién no conoce a estas alturas a Lorna? Uno de los personajes más carismáticos de Alfonso Azpiri, en comics y en videojuegos. La rubia explosiva, heroina por excelencia del software patrio, puede que esté más cerca de volver de lo que creemos... A la derecha el famoso cambio de la portada del juego para ordenadores 'La Colmena', con el que Opera se autoimpuso una especie de censura.



Azpiri: Pues como todas éstas cosas, por casualidades. Un día me llama un chaval por teléfono que se llama Pablo Ruiz y me dice que era para hacer unas portadas de unos juegos. Y yo tenía una pequeña idea pero no era muy importante aún todo aquello. Le dije que sí, que se viniera para casa y así hablábamos del juego, y va y aparece un chaval de 18 años que era ya por entonces el director de Dinamic. La primera portada que hicimos fue la de Rocky y como yo en todas las cosas que voy a hacer sea lo que sea me empleo a fondo, si es un juego de ordenador me meto en contar con un dibujo la historia aunque no es igual hacer algo para animación, que la beta de un juego, que un cartel... todo es diferente y todo lo trabajas de forma diferente.

Recuerdo de mi propia niñez comprarme por ejemplo un juego como el Sirwood, solo por la portada. Luego el juego me gustó pero siempre deseé leer un comic con aquellos dibujos porque dejaban volar mi imaginación. ¿Nunca has tenido la tentación de hacer un comic o algo más en base a una portada de un videojuego?

Azpiri: No, lo único que hice una vez fue una historieta de dos o cuatro páginas en Lorna. En el interior del juego había una pequeña historieta. Nunca me he planteado hacer nunca una historia de un juego de ordenador pero lo estás diciendo tú y me está pareciendo interesante hacer una historia sobre el Sirwood, lo que pasa es que no tengo tiempo...

Te lo agradecerían muchos fans. (Risas)

Azpiri: Sí, también me agradecerían muchos fans que me dijeron que por qué no hacía las portadas de nuevo pero con la nueva visión mía ahora... y digo joder, hacerme las 100 portadas de nuevo de ordenador no está dentro de mis posibilidades de tiempo.

Seguramente te lo han preguntado muchas veces pero ¿cómo solía ser el trabajo? ¿Te daban el videojuego, te daban indicaciones o simplemente te daban carta blanca sabiendo que les iba a gustar seguro...?

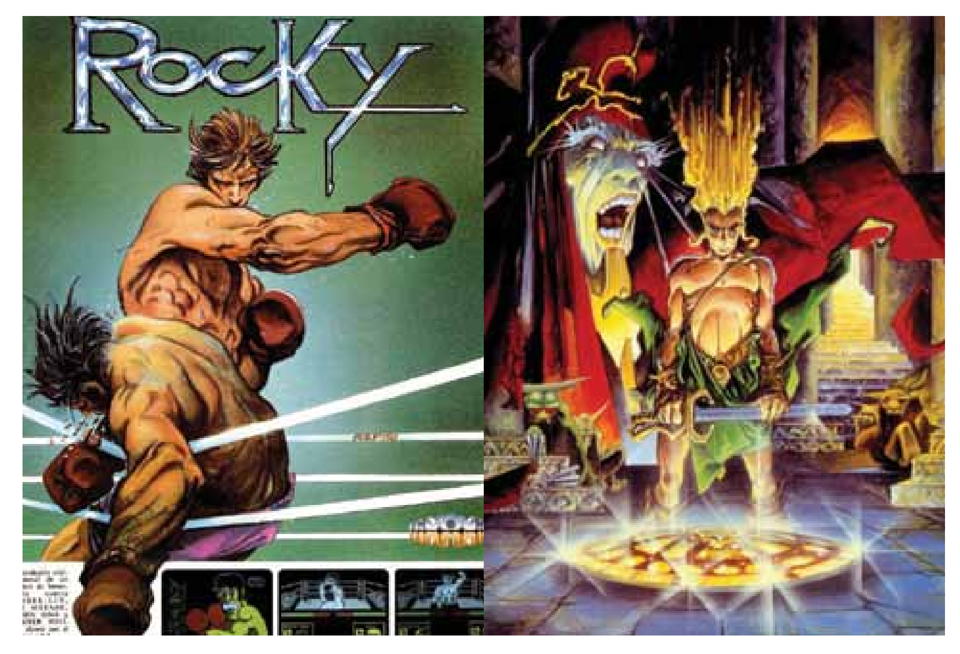
Azpiri: Aquello era la ostia... era como volar con aviones de alas de papel. Me llamaba Paco Pastor o los de Dinamic y casi nunca veía gráficos de los juegos y a veces lo veías y lo que veías y nada era lo mismo porque te mostraban unos píxeles moviéndose...

Comentabas una anécdota precisamente con Paco Pastor y la portada de Titanic. Leí que le preguntaste y dijo algo como "y yo que se"…

Azpiri: Sí bueno, he puesto la de Titanic como podría poner cualquier otro ejemplo la verdad. Porque además la portada se anunciaba antes de estar el juego terminado porque salían en la Micromanía.

Algunos de sus trabajos. La versatilidad de Azpiri ha provocado que tanto portadas de videojuegos como arte promocional se den la mano. Justo debajo la pegatina con motivos de Zelda dibujada por Alfonso para Nintendo.





Y en éste caso pues fue eso... Titanic "¿de qué va el juego?", le pregunto a Paco Pastor. "Pues de un barco"... "Bueno hasta ahí llego pero, ¿y qué pasa en el juego?", y respondió: "¡Y yo que se que pasa, pero hay que hacer una portada porque la semana que viene hay que estar en Micromanía!". Y bueno, de ahí nacían.

Y por eso muchas veces de algunas de mis portadas algunos elementos que he mostrado a posteriori han sido utilizados en los juegos.

¿En algún videojuego has estado vinculado más allá de la portada? Por ejemplo sabemos que tuviste bastante que ver con los gráficos de 'La Colmena'...

Azpiri:
He estado muy involucrado obviamente en los juegos de Mot y Lorna. No solo en las portadas sino en el juego, los movimientos, hacía las creaciones de lo que quería que fuese el juego. En la Colmena también hice los más de cincuenta dibujos que lleva el juego... pero bueno yo siempre me involucro.

Sobre la Colmena. Se han visto dos portadas distintas, no se si tal vez tuviste que retocar también algún dibujo del propio juego... ¿tuviste algún problema de censura?

Azpiri: No hubo problemas con censura. Cuando hicimos la portada date cuenta que en ese momento los juegos estaban dirigidos a los más jóvenes, a los niños prácticamente. Cuando hicimos ese juego que estaba basado en La Pirámide que es un juego erótico, al hacer la portada que ya era muy recatada porque ya la había recatado yo mucho, se pensó que esa portada iba a estar además en una caja muy grande en los centros comerciales y que a lo mejor los padres rechazarían todo aquel asunto así que puse un acetato donde dibujé unas alas y lo monté encima. No tuve problemas con censura ni en el interior ni en el exterior sino que fue una cosa nuestra que pensamos que sería mejor y más directo para el público, para que llegara a todo el mundo, haciéndolo así.

Afortunadamente. ¿Has tenido alguna relación con los videojuegos fuera de España?

Azpiri: Pues no lo se la verdad. Eso sí que me lo han preguntado algunas veces y no se si algunos juegos salieron publicados en Inglaterra pero no tengo constancia de ello.

Me preguntan, aunque ya se la respuesta, si jugabas, si te gustaba jugar, creo que con el Amiga (risas) y si sigues jugando aunque sea de forma esporádica.

Azpiri: ¡¡Y antes con el Spectrum!! Con el Spectrum jugaba el Knight Lore y al Alien 8 que consideraba que tenía unos gráficos brutales, que aquello no se podría superar nunca. Y luego pues si he jugado mucho con el Amiga sobre todo a uno de aviones que me gustaba mucho y estuve jugando mucho tiempo. Me envicié hasta tal punto que me acostaba a las 6 de la mañana jugando, me lo pasaba en grande. Luego la cosa fue avanzando y salió otro también de aviación que fue muy bueno y me lo compré pero había que hacer un curso de piloto para hacer despegar el avión, aquello me aburrió y lo dejé. Luego he estado mucho tiempo sin jugar, no tengo tiempo ni paciencia para los juegos. Algunas veces en la tablet alguna cosita pero poquita cosa ya.



Creo que tú o tu hija erais muy aficionados a los juegos de Zelda. Llegaste a hacer un dibujo bastante bueno. Sabiendo lo protectores que son desde Nintendo con sus licencias ¿tuviste alguna restricción o alguna pega?

Azpiri: No, cuando me llamó Nintendo para hacer un dibujo de Zelda para la consola que era una pegatina para la Nintendo 64 pues no tuve ningún problema. Además es que conocía al que me lo encargó que anteriormente fue directivo de Opera Soft, y entonces no hubo ningún problema e hice aquella portada y pegatina famosa.

En aquella época dorada del software español todas las portadas eran prácticamente tuyas y de Luis Royo. Te quería preguntar si lo conoces y si había una relación cordial o más bien de competencia.

Azpiri: Sí, Juan Gimenez hizo también algunas. Con Luis somos muy amigos, hemos coincidido en la Comic Con de San Diego y múltiples salones... somos íntimos.

Pasamos a unas preguntitas cortas y típicas para terminar. El trabajo mas difícil o extraño que te hayan encargado, el que te haya dado problemas o algún quebradero de cabeza.

Azpiri: Pues no lo recuerdo porque la verdad es que todos los encargos que hago me dan problemas. No te creas que me siento en la mesa y aquello sale solo. No recuerdo uno que me haya dado problemas en exceso, que me haya complicado la vida. Además me gustan los retos cuanto más complicado es algo más me gusta, más me atrae.

Temática con la que te sientes mas cómodo ¿tal vez la ciencia ficción?

Azpiri: Sí, la ciencia ficción y también la fantasía heróica es donde me encuentro a gusto, me muevo bien.

¿Algún trabajo publicado y que por la razón que sea no te haya terminado de convencer y te hubiese gustado cambiar algo o mejorar tal vez por cuestión de fechas...?

Azpiri: Evidentemente cuando terminas un trabajo si vuelves a verlo ves que lo puedes superar. Yo pienso que es importante saber donde termina tu labor, cuando un dibujo está terminado. Yo creo que si… que si cogiese muchos dibujos pensaría que puedo añadirle muchas cosas. Pero creo que cada uno tiene su función y su momento y es importante saber cuando está acabado y luego para el siguiente todos los errores cometidos puedes corregirlos ya en el otro pero no retomar y rehacer.

No solo en los 80. Alfonso ha seguido al pie del cañón todos estos años, y en la actualidad sigue sacando trabajos, como la portada de La Corona Encantada en 2009.



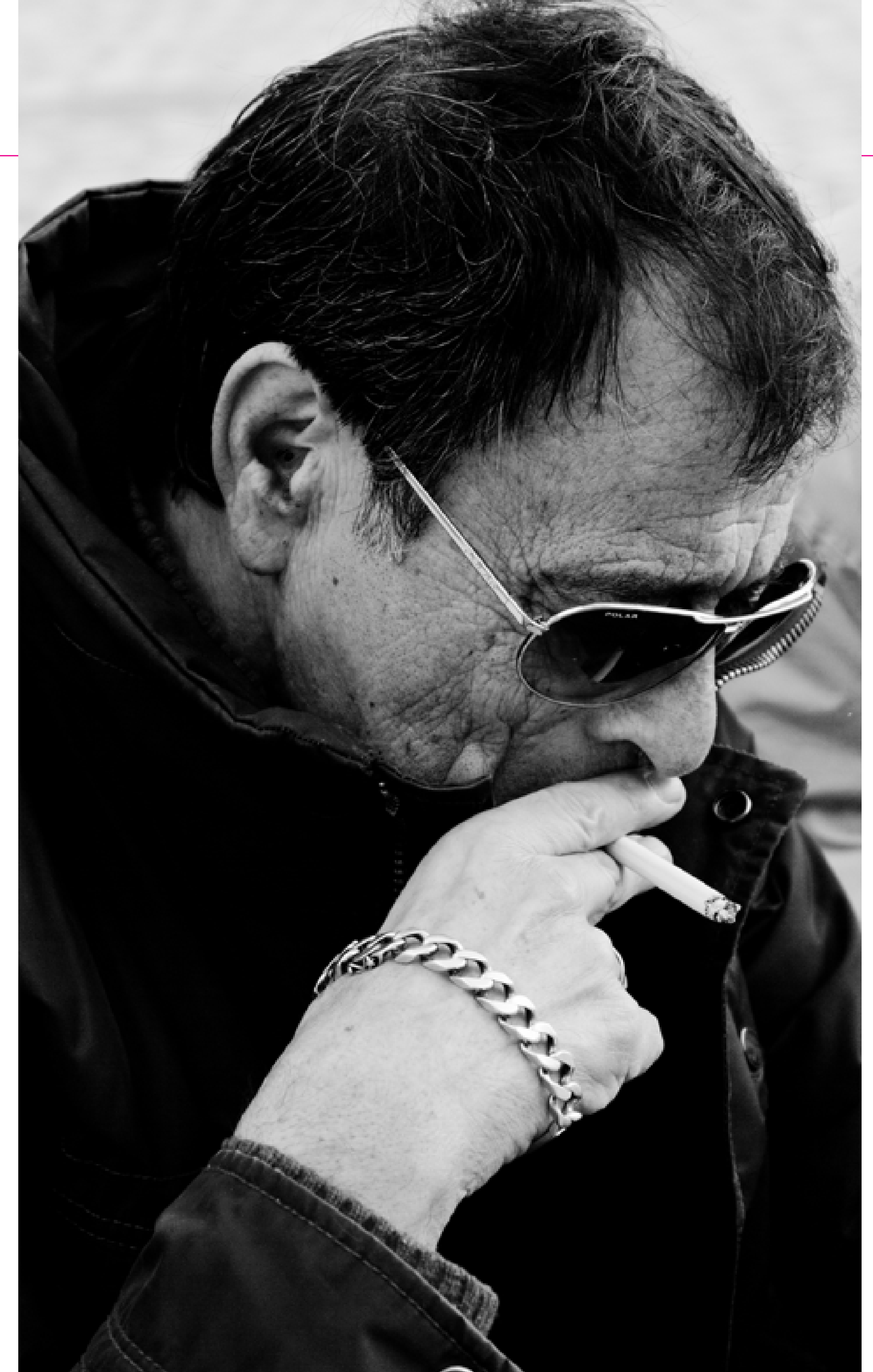
¿Cómo te ha ido con los comics en España? Porque este es un mercado difícil donde a veces se piensa que el comic es solo para niños.

Azpiri: La verdad es que yo me he manejado muy bien y me sigo manejando, haciendo mis comics y viviendo de esto... no solo del comic sino de otras muchas cosas.

¿Pero has necesitado vender también por ejemplo en mercados como Francia o Italia?

Azpiri: Sí, lo que pasa es que en España las ventas son muy bajas. Las tiradas muy pequeñas. Entonces un dibujante de comics solo con lo que produce en España no puedes vivir tienes que vender fuera. Si eres internacional si puedes vivir un poco de ello, de cobrar royalties porque las tiradas de aquí no te cubren los gastos. Date cuenta que yo un libro de comics me cuesta un año de trabajo hacerlo, si a eso no le saco una rentabilidad con una tirada de 1.000 ejemplares al 8% malamente sacas a eso una rentabilidad. Tienes que vender fuera y hacer encaje de bolillos para poder mantenerte.

Pregunta sobre actualidad. ¿Qué piensas sobre la industria del videojuego tal como es ahora? ¿La conoces algo?



Azpiri: Sí, claro, la conozco algo porque mis hijas siguen jugando y estoy un poquito metido en ello. Yo la veo fría, no tiene el encanto de aquella época. Los juegos son la rehostia y dices "sí, sí es que el pelo se mueve y cada pelo está ahí..." pero pasa un poco como con el cine que vas a ver una película y de efectos especiales la rehostia pero, ¿qué pasa con la película?... ¿dónde se han dejado el guión, la base para una buena película?... Pues con los juegos está pasando un poco eso, ya son tan espectaculares, tan brutales, tan perfectos, que por el camino han perdido un poco el encanto que tenían antes los juegos, esa regularidad que tenían... Es lo que pienso, ¿eh?, que tampoco estoy muy ducho en ello porque no estoy muy metido en este tiempo.

Háblanos de tus proyectos actuales. Has mencionado una película de Lorna, me acabo de entusiasmar con esa idea.

Azpiri: Yo me figuro que para después del verano habrá un corto, un teaser que se pondrá en youtube que lo podréis ver. Lo que se va a hacer es una especie de corto para buscar financiación, para hacer la película y todo eso es lento. Por otro lado acabo de sacar con Forges nuevo libro sobre el 'Fantasma de Canterville'. Y proyectos, mmm… pues sí, hacer historietas, ahora estoy de encargos y *decomissions* que me tienen frito y bueno, proyectos tengo en la cabeza constantemente.

Comentabas antes que en el libro del ZX no te cupieron todas las portadas, me preguntaba un compañero si vas a sacar un segundo libro con mas portadas y bocetos que se hayan quedado en el tintero.

Azpiri: Portadas están casi todas. Pueden faltar algunas que he hecho últimamente... lo que pasa es que estamos sacando ahora un portafolios que son una colección de ocho láminas cada portafolios. Queremos sacar una colección y por ahora solo hemos sacado el primero. Y ahí irán saliendo todas las portadas nuevas que tengo de juegos de ordenador. Pero casi todas las portadas están.

De lo que si que me he dejado mucho en el tintero son muchos bocetos, ahí si quedan un buen puñado por publicar.

Penúltima pregunta ¿sigues tocando el piano?

Azpiri: No, ya no, se me han quedado los dedos como morcillas (risas). El lápiz te agarrota la mano y ya nada... tengo un piano y de vez en cuando toco así alguna nota pero nada.

Y la última, también una pregunta algo rara. ¿Qué pregunta le gustaría que le hubiesen hecho pero nunca le han preguntado?

Azpiri: Joder... que preguntas me haces más raras.

Es solo una forma original de decir que si quieres decir algo más a los lectores.

Azpiri: Bueno, me hubiera gustado encontrarme en la situación de que me preguntaran si he cobrado algún sobre o algo pero no he tenido esa suerte...

(Risas) Lo que le hubiera gustado es encontrarse en la situación de cobrarlo, no de que se lo pregunten.

Azpiri: (risas) Eso, cobrarlo, luego que lo pregunten no me importa pero si lo he cobrado...

Muchísimas gracias por atenderme

Azpiri: Gracias a ti, chato.

Entrevista PABLO CRESPO



Dicho y hecho, comenzaba una nueva mesa redonda, 'MSX, más que estándar' comandada por el incombustible José Andrés Gil (Konamito) que desgraciadamente no pudo acudir por problemas personales (¡ánimo!), y con la participación de Manuel Pazos (MSX Cartridge Shop) entre otros.

El MSX era la estrella del evento así que aprovechamos el momento para darnos una vuelta en la exposición de máquinas y cartuchos bautizada como 'MadriSX especial 30 aniversario' y que podíamos ver organizados en vitrinas con parte de la historia de este estupendo ordenador. No podían faltar juegos como el genial Vampire Killer o el mítico Penguin Adventure, que brillaban con luz propia en esos cartuchos tan apetitosos, como tampoco pasaban desapercibidas algunas de las máquinas que allí vimos, desde el MSX1 más humilde hasta el TurboR pasado de rosca que hacia salivar al más pintado. Muchos recuerdos condensados en unos pocos metros cuadrados, sobre todo para todos aquellos que vivieron el MSX desde cerca.

No había tiempo para el deleite ya que el deber nos llamaba. Segunda entrevista de la mañana, en esta ocasión con Pablo Crespo, director general de Game en España y que amablemente nos atendió en una cafetería frente al Matadero. La intención era hablar con Pablo acerca de los inicios de Centro Mail antes de convertirse en Game, y como una idea que surgió en un humilde local del Madrid más castizo consiguió convertirse en la cadena de venta de videojuegos más exitosa del país. Pablo, con un desparpajo que nos sorprendió bastante, también habló de la situación actual de la industria, las ventas y la diatriba entre segunda mano y la distribución digitales: "*En las plataformas digitales se pierde, no lo puedes prestar, no lo puedes vender... y dentro de diez años, si el sistema ya no existe, ya no tienes nada. No es como una Megadrive. El cartucho de tu Megadrive lo tienes hoy, lo tienes mañana o lo tienes siempre*".

Pablo pertenece a un grupo de pioneros del videojuego en nuestro país, y por eso apoya eventos como RetroMadrid. Volvimos al recinto, donde en breve comenzaría una nueva conferencia, 'Consolas y chiptunes, la gran alianza' de Luis González, pero el hambre apretaba y el equipo presente de RetroManiac decidió darse un garbeo por el centro de la ciudad y reponer fuerzas. Aún quedaba una tarde repleta de muchas más actividades y sería el momento perfecto para hablar con los expositores, o eso esperábamos...

¡El CPC se pone las pilas!

Tras un par de viajes en el metro y resistir las ganas de pegarnos una buena siesta en el hotel, volvimos a Matadero bastante tarde, lo que desgraciadamente provocó que nos perdiéramos la conferencia de Luis por completo, y el podcast de El Club Vintage en homenaje a la revista Loading al que nos hubiera encantado asistir. En cualquier caso Tonichan y su equipo han subido ya el podcast para que podáis escucharlo tranquilamente en casa. Se hacía tarde y Locomalito y Gryzor nos saludan orgullosos junto a la máquina arcade que alberga su juego: "*Es una pasada, hacia tiempo que no veíamos colas esperando para jugar a una recreativa*", nos

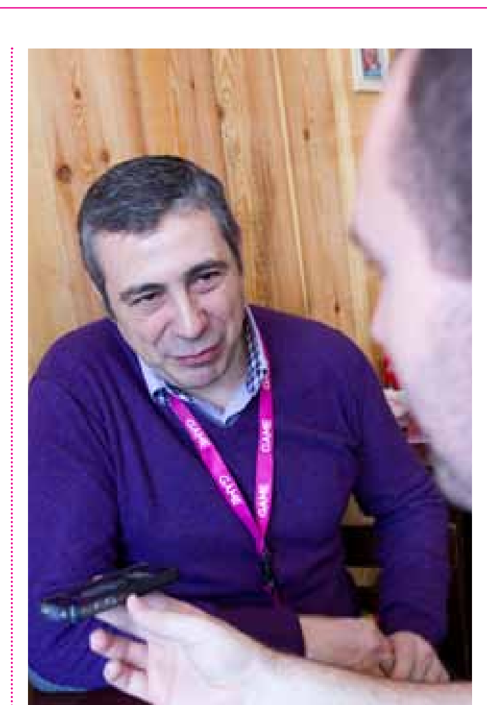


comentan, y lo cierto es que es así, el mueble no paraba de recibir jugones que se ponían a prueba a los mandos de este particular Amadis de Gaula y esto cuando todavía habría que esperar al domingo donde brillaría definitivamente en la celebración de la final del torneo.

Aprovechamos para darnos una vuelta por los expositores ahora que parecía que el número de visitantes había bajado un tanto, y empezamos por los organizadores del cotarro, la AUIC (Asociación de Usuarios de Informática Clásica). En el stand nos topamos con Iván y Óscar quienes nos contaron que les encantaría "*que Madrid tuviera un museo retro fijo en la ciudad, similar al que pueden encontrarse en otras ciudades europeas*". Desgraciadamente parece que el apoyo institucional brilla por su ausencia, y que para esta edición de RetroMadrid han tenido que sudar de lo lindo a la hora de sacarla adelante. Por eso aparte de contar con el apoyo de algunos patrocinadores como el propio Game, animan a que todos los que disfruten con este tipo de actividades se asocie mediante la inscripción que podéis encontrar en su página web: "*La gente tiene muchas ganas de venir, hay muy buen ambiente como podéis ver, aunque es complicado organizarlo debido a en parte a los costes que genera un evento de este tipo*". "*Este año tenemos más o menos el mismo número de expositores*", continua Iván, "*aunque hay más torneos y seguramente más visitantes*". Les preguntamos sobre lo que piensan de Locomalito y sus juegos, "*Son un soplo de aire fresco. Encontramos en sus juegos, como Hydorah, mi favorito, grandes recuerdos y vivencias*".

Dejamos la AUIC y aprovechamos que el Grupo de Usuarios de Amstrad (GUA) estaba justo a su lado, para preguntarles qué les estaba pareciendo RetroMadrid hasta el momento: "*Es toda una experiencia poder ver a una familia al completo y que el padre les diga a sus hijos que este o aquel era el ordenador de su infancia. Es muy divertido ver la cara que ponen los chavales al comparar estos ordenadores con lo que han visto actualmente*". El stand, literalmente atestado de sistemas Amstrad, guardaba unas cuantas sorpresas. Pudimos jugar con la conversión de 'Invasion Zombies' en CPC, en la que es la primera incursión de Relevo en este sistema. Aprovechamos el pad de la GX4000 para sacarle partido a esta mezcla de plataformas y juego de acción que ya pasó por los circuitos de MSX y Spectrum hace unos años. Ideafix por su parte aprovechó para mostrarnos un prototipo de chip 'flasheable' muy interesante, y Habi de Amstrad.es no perdió la oportunidad de mostrarnos su excelente conversión a PCW de La Abadía del Crimen a partir del juego original para CPC: "*Lo terminé a finales del año pasado, después de haber desemsamblado el juego original para CPC para estudiarlo y emular algunas rutinas gráficas en el PCW, que gracias a su mayor memoria y velocidad de proceso hace que prácticamente sea idéntico en cuanto a velocidad*". Habi no sólo tuvo que lidiar con un trabajo de ingeniería bastante profundo, sino que además adaptó los gráficos en colores a la limitada paleta del PCW de Amstrad. Todo un trabajo de dedicación y amor por este clásico de las pequeñas oficinas a mediados de los 80.

Y cuando creíamos que lo habíamos visto todo os pegaron el soplo… "*Psst, psst…*" Ahí se acercaba Mauri también de la GUA y habitual del foro en amstrad. es con un misterioso sobre blanco en una mano y una sonrisa en la cara. ¿Qué traía ahí guardado con tanto celo? [*Sigue en pág. 26*]



Durante RetroMadrid 2013 tuvimos la oportunidad de hablar con Pablo Crespo, director general de las tiendas Game en España. Hace unos meses, Alejandro en la Vegabits nos hizo el favor de allanarnos el camino para ponernos en contacto con Pablo, así que nuestra intención era la de que nos contara como surgió la cadena de distribución de videojuegos más importante y famosa en nuestro país, desde aquellos inicios en los que un puñado de tiendas físicas complementaban un negocio que se basaba en la venta por correo, hasta llegar a convertirse en toda una referencia en nuestro país.

Y así fue como aprovechando el fin de semana de la RetroMadrid y que GAME patrocinaba el evento, nuestro redactor Javier pudo quedar con Pablo en una cafetería frente al recinto del Matadero a eso de las 12 de la mañana del sábado y mantener una interesante entrevista, no sólo sobre el negocio como tal, sino también acerca de la situación actual de los videojuegos, la venta de segunda mano o la celebración de este tipo de eventos retro.

Para poner a nuestros lectores en situación, ¿podrías presentarte?

Pablo Crespo: Hola, soy Pablo Crespo, soy director general de Game España, aunque entiendo que en el contexto que estamos esta entrevista no es para hablar de mí sino para hablar de cómo empezó Game.

Efectivamente, la primera pregunta es precisamente esa. ¿Cómo nació GAME?

Pablo: Inicialmente no se llamaba GAME, ni tampoco se llamaba Centro Mail, se llamaba OneWay Software, y fue así durante los dos primeros años. Empezamos con una tienda en la calle Montera, en un segundo piso, lo que refleja que se trataba de un mercado muy pequeño, un mercado incipiente en el que los juegos no se encontraban fácilmente como se encuentran hoy. De hecho, hoy sería impensable que una tienda estuviera en un segundo piso, es algo que podía ocurrir hace veinte o veinticinco años.

Así que empezamos con la tienda en el segundo piso, que era lo único que podíamos pagar porque evidentemente las rentas de un local en el centro eran muy altas, mientras que en un segundo piso eran asumibles. Para fabricar los muebles fuimos a una carpintería, compramos madera, la cortamos, la montamos y empezamos a vender videojuegos en aquella tienda. Vendíamos juegos entre semana y los domingos íbamos al Rastro a vender esos mismos juegos en un puesto, y con ello de alguna forma conseguíamos que los clientes que compraban en el Rastro también fueran entre semana a la tienda a comprarlos.

¿Qué tipo de juegos se vendían en aquellos tiempos?

Pablo: Vendíamos juegos de Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX, pero la mayoría eran restos, eran juegos descatalogados que no se vendían al PVP oficial de la época, los vendíamos algo más baratos, aun siendo originales.

¿Y cómo pasamos de vender restos a convertirse en la principal cadena española de videojuegos?

Pablo: Después de aquello el siguiente paso que dimos fue anunciarnos en las revistas de Hobbypress, en Micromanía, Microhobby y más tarde en Hobby Consolas. Empezamos a hacer anuncios con un formato muy parecido al que se usaba en las tiendas al por menor en EE.UU. o en Inglaterra. Anunciábamos nuestro listado completo con precios y empezamos a vender a través de esa publicidad, así que los clientes venían a la tienda y también nos compraban por correo. Al cabo de dos años cambiamos el nombre a Centro Mail porque vendíamos más por correo que en la tienda. Colocábamos un teléfono, este empezaba a sonar y no paraba, instalábamos otro y se ponía también a sonar, ponías otro más y lo mismo, y cuando te querías dar cuenta tenías a cinco personas cogiendo exclusivamente el teléfono y mandando cientos de paquetitos.



Entonces es cuando empiezas a ganar algo de dinero, y es cuando te planteas hacer algo más, algo mejor que estar en un segundo piso, y abrimos nuestra segunda tienda, en la calle Santa María de la Cabeza.

Todo esto fue hace veintitantos años, los centros comerciales no tenían la fuerza que tiene hoy ni había tantos, la calle era más importante. Cuando abrimos la primera tienda pensamos que el centro de Madrid era el sitio ideal aunque no podíamos pagar un pie de calle, y con la segunda tienda pensamos que estar cerca de un nudo importante de comunicaciones como era Atocha podía darnos mucho tráfico de público, no tanto porque pasaran por delante de la tienda, sino por facilitar un punto de fácil acceso y reconocible. En aquella época los clientes no encontraban la tienda y entraban, la tienda era un lugar de destino, los compradores salían de su casa sabiendo que iban a la tienda, por lo que para nosotros era muy importante hacer mucha publicidad y estar en un sitio conocido y de fácil acceso. Así que montamos la segunda tienda y esta empezó a funcionar bien; por lo que el siguiente paso fue empezar a franquiciar. La primera franquicia la abrimos en el año 92 en Zaragoza, la segunda fue también ese mismo año en Barcelona, y así seguimos abriendo franquicias a un buen ritmo, varias al año, hasta el año 99. En esa época la piratería era tremenda.

En ordenadores siempre ha sido una lacra, pero... ¿también en consolas?

Pablo: Sí, en consolas también.

Claro, con la PSX, ¿no?

Pablo: Sí, especialmente con Playstation. De hecho, se nos ponía en la calle Preciados (que por esa época ya estaba abierta) un señor con una manta a vender los juegos. Llamábamos a la policía y nos decían que no iban, que ya le habían cogido siete veces por lo menos y que te aguantases. Ahí tuvimos un bache. Como compañía nunca llegamos a perder dinero, pero vimos que era mejor estar unidos o formar parte de un grupo mayor, y de alguna forma nos juntamos con GAME. Y como GAME continuamos desarrollando el negocio, cambiamos la marca por parecernos más atractiva y reconocible para el tipo producto que vendíamos.

Centro Mail también tenía su encanto.

Pablo: De todas formas lo hicimos muy despacio y durante cinco años ambas marcas convivieron.

Pero aún quedan franquicias que se llaman Centro Mail.

Pablo: Quedan tiendas propias. Las tiendas a las que no les hemos hecho una remodelación cambiándoles los muebles, el suelo, la luz... las hemos seguido dejando como Centro Mail. De todas formas, creo que muchos de los clientes que compran nuestro producto saben que GAME es Centro Mail y que Centro Mail es GAME.

Por lo menos los que llevan algunos años con los videojuegos.

Pablo: Efectivamente, los que llevan unos años puede que no conozcan nuestra historia, pero sí saben que GAME viene de Centro Mail y que al final las dos marcas de alguna forma son lo mismo.

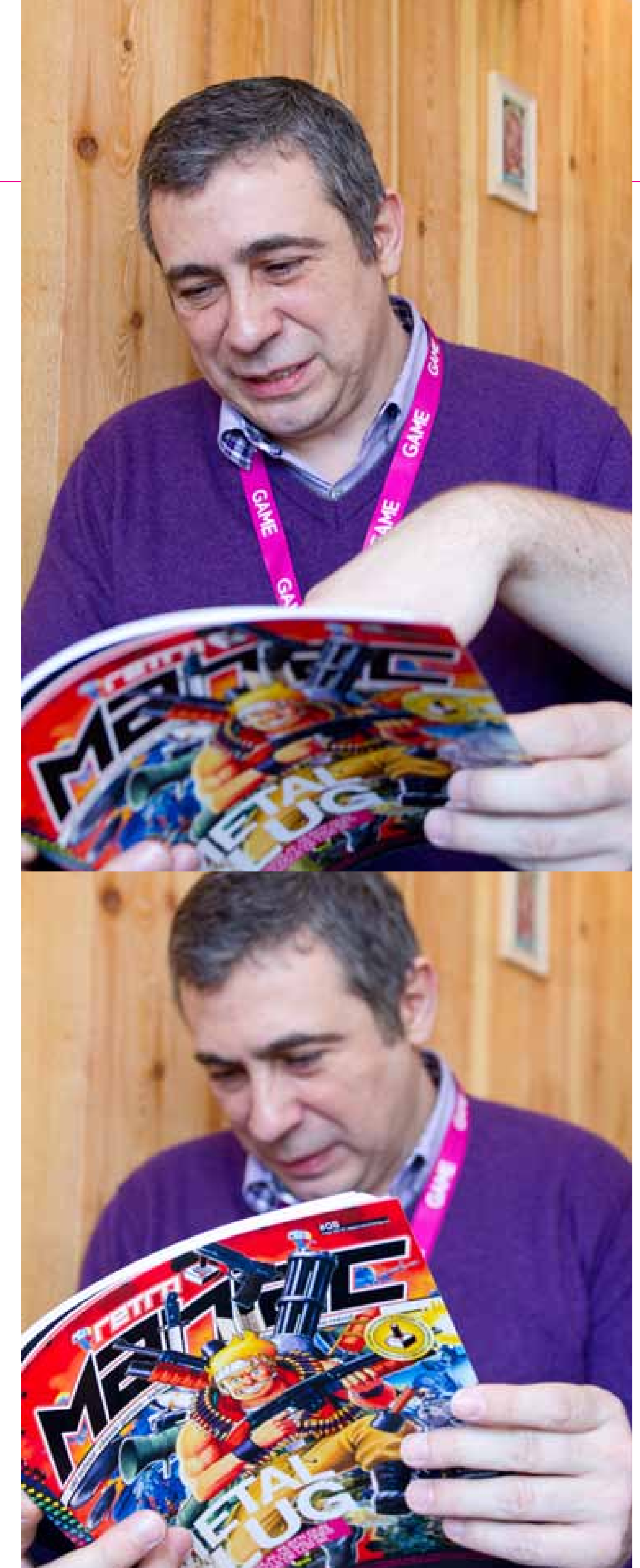
Recordando los tiempos de Centro Mail, el logo aquel azúl del buzón... ¿aquello quién lo diseñó?

Pablo: Eso... pues mira, eso lo diseñó una persona que se llame Jaime, que hace mil años por lo menos que no veo y que era el diseñador que me hacía las publicidades. No recuerdo bien de quien fue la idea del logo, pero él fue quien puso los patines. Era una persona que trabajaba como freelance y era amigo de la gente de Dinamic. Pero es que en esa época el mundo era más pequeño.

Eso te iba a decir. Siempre me ha parecido que el negocio de los videojuegos en España es muy endogámico. Al final siempre salen los mismos nombres. Que si Dinamic, que si Pablo Ruíz, que si Gonzo Suárez... al final siempre acaban saliendo los mismos nombres.

Pablo: Sí, más o menos siempre hemos sido los mismos. Lo que ha cambiado es que ahora se han instalado todas las multinacionales y el que antes tenía su empresa, pues la vendió o la absorbieron. Pero sí, al final somos casi todos los mismos. De hecho, los directores generales de muchas de las empresas de videojuegos hoy llevan todos veinte o veinticinco años en el sector, no vienen de otros sectores, la mayoría se han desarrollado profesionalmente en nuestra industria.

¿Y en este escenario, Centro Mail también tenía en su momento algún contacto con desarrolladores españoles, o sólo trataba con distribuidores como Erbe?



Pablo: Principalmente con los distribuidores, con los desarrolladores a veces. Recuerdo por ejemplo comprar La Abadía del Crimen directamente en la casa de...

...¡Paco Menéndez!

Pablo: Paco Menéndez. Eso es... Ir a su casa y coger las cajitas para llevarlas a la tienda de Montera sin pasar por ningún distribuidor.

¿No fue distribuido por Opera?

Pablo: Sí, lo distribuyó Opera, pero antes de Opera yo iba a su casa a cogerlas con mi cochecito, las cargaba y las llevaba a la tienda. Pero vamos... sí, estábamos en contacto con los desarrolladores. Incluso ahora que el mundo es muy diferente intentamos en la medida de lo posible apoyar y ayudar a los desarrolladores de aquí. Por ejemplo, ahora hemos lanzado Zack Zero a través de nuestro sistema de descarga digital, con la filosofía de intentar apoyar a alguien que desarrolla un videojuego en España. Hacer el esfuerzo que hemos hecho con este juego probablemente no se corresponda con las ventas, ponerlo en nuestra web, poner un espacio visible en las tiendas... es porque es un juego español y eso lo hemos hecho en muchas ocasiones. En su día también lo hicimos con Commandos, por ejemplo. Vamos, que cualquier desarrollo que es de aquí... quizá sea una cosa mía personal, pero siempre intento ayudarlo. En estos casos miro menos la parte de negocio y miro más la parte de potenciar el tejido español en el sector. Y es lo mismo con RetroMadrid, la parte en la que he podido colaborar, lo hago primero porque me gusta y segundo porque creo que una industria tiene que cuidar sus orígenes, y las personas que están en esa industria tienen que cuidar un poquito su historia, mantenerla y potenciarla.

Además de director de GAME España, también colaboras con AUMAP, cuyo fin es precisamente ese, mantener las máquinas arcade y pinballs para que todo ese legado no se pierda.

Pablo: Sí, pero no sólo está AUMAP, también tienes por ejemplo AUIC. Todas las asociaciones que están aquí están para eso, para cuidar los orígenes de esta industria, y hacerlos conocer. Por lo tanto, desde GAME, y yo personalmente, intento colaborar en la medida de lo posible.

Volviendo a los orígenes de esta industria en España, cuando Paco Pastor decidió la rebaja de precios en el 87, ¿Centro Mail ya existía?

Pablo: Sí

¿Y contactó Paco con vosotros?

Pablo: Fuimos de los primeros en vender a 875 pesetas. Antes de que se bajara nosotros ya teníamos producto a precios económicos.

¿Pero las novedades también las vendíais rebajadas?

Pablo: Cuando ellos bajaron nosotros bajamos también. Lo que nosotros vendíamos más barato, a 500 pesetas, eran juegos obsoletos o descatalogados. Lo que tenían en los fondos de catálogo nosotros lo sacábamos a la venta a bajo precio. Así fue como empezamos, sacando todo ese producto de liquidación.

Pero en aquellos entonces había menos juegos, se podían comprar en menos sitios, y ante un mercado hambriento casi cualquier cosa se vendía.

Pablo: Y cuando las novedades bajaron a 875, creo que fue el momento más importante en la historia del videojuego en España, el paso que dio Paco Pastor y Andrew Bagney, los directores de Erbe, para convencer a las editoras inglesas de que en España los juegos se tenían que vender a otro precio fue lo que catalizó que los clientes comprasen más, y que incluso surgiesen más grupos de programadores en España, porque claro, si no hay dinero tampoco se puede programar, vosotros lo sabéis bien con la revista, está todo muy bien pero si se piratea todo, al final nadie hace juegos.

Claro, esa es una conversación que suele aparecer entre aficionados a los videojuegos. Si todo el mundo piratea y nadie paga, entonces se vuelve insostenible. Porque se pueden hacer cosas por amor al arte, pero si la gente que se dedica a esto no gana dinero no tiene para comer y entonces se dedicará a otras cosas. Sobre todo estoy pensando no tanto en los triple-A como en proyectos como el de Zack Zero que has mencionado antes.

Pablo: Es que hay que ser valiente. Hacer esto en esta época... pero en aquella había unas características de mercado y unas circunstancias que permitían, que alguien desarrollase un juego, ganase dinero con él y por lo tanto hiciera más. Y así estaba Dinamic, Opera, Topo, estaba la gente de La Abadía del crimen... hubo un momento en que salieron un montón de compañías y pequeños estudios que eran distribuidos por Erbe, Proein, Dro... hoy no existe eso. Yo creo que se dio esa circunstancia y se vio que en España se podía hacer juegos, que había talento... bueno, hoy existe también, tienes el ejemplo de Mercury Steam con Castlevania, o compañías como Vitua Toys o FX que están produciendo juegos.

Pero fuera de los triple-A, con plataformas tipo Apple Store, Steam o como puede ser la digital de GAME, ahora el desarrollador indie empieza a tener posibilidades de presentar juegos que antes simplemente no podía.

Una tienda mítica. Es difícil pensar en revistas y videojuegos de los 80 y 90 y no hacerlo también en Centro Mail. El espacio que encontrábamos al final de Micromanía o Hobby Consolas con todas aquellas fotos de las novedades fueron todo un aliciente para los pequeños compradores de la época en unos años donde Internet ni siquiera se vislumbraba en nuestro país.





Pablo: Sí, sobre todo si pensamos en las consolas. En PC siempre han podido.

Ya, pero el problema es cómo se da a conocer un juego de cara al público, cómo lo publicitas para que la gente sepa que eso existe.

Pablo: En Apple tienes millones de aplicaciones, así que o te empiezas a gastar mucho dinero para que se te vea o puedes estar incluso peor que antes. Así que la situación actual tampoco es sencilla. Aún así ahora es más fácil desarrollar que antes, pero que el público conozca tu juego no es nada fácil.

Volviendo a GAME, ¿la segunda mano siempre fue importante dentro de la cadena?

Pablo: Sí, siempre lo ha sido.

¿Realmente tiene un volumen considerable de ventas, o simplemente se apuesta por la segunda mano porque crees en ello a nivel filosófico más que como oportunidad de negocio?

Pablo: Son las dos cosas. Yo creo que es un servicio importante para el usuario que le permite vender juegos antiguos para poder comprar juegos nuevos. Eso en las plataformas digitales se pierde, no lo puedes prestar, no lo puedes vender... y dentro de diez años, si el sistema ya no existe, ya no tienes nada. No es como una Megadrive. El cartucho de tu Megadrive lo tienes hoy, lo tienes mañana y lo tienes siempre. Estoy pensando ahora en Sega Channel, que fue de los primeros experimentos on-line que sacó Sega. El que se suscribió, lo perdió todo, a día de hoy no tiene nada, mientras que el que compró su cartucho ahí lo sigue teniendo. Así que nosotros pensamos que la segunda mano es buena para el usuario, y nosotros como compañía lo apoyamos. Este año no ha sido bueno, hemos tenido que cerrar tiendas, así que cuanto más negocio podamos hacer en este sentido más viable será la empresa y más tiendas podremos tener, dando lógicamente trabajo a más gente.

> **"Creo que la segunda mano es un servicio importante para el usuario que le permite vender juegos antiguos para poder comprar juegos nuevos. Eso en las plataformas digitales se pierde, no lo puedes prestar, no lo puedes vender... ... y dentro de diez años, si el sistema ya no existe, ya no tienes nada."**

¿Y se puede luchar de alguna manera contra este movimiento anti segunda mano que empezó EA pero que por ejemplo Sony quiere incorporar en su PS4?

Pablo: No lo sé, aunque creo que las grandes compañías se están empezando a dar cuenta de este tema. Si de una forma objetiva comparas los mercados europeos, por ejemplo España con Italia, tienes que el mercado español es más grande que el italiano. En Italia viven sesenta millones de persona y en España cuarenta y cinco. Es un poco raro, ¿por qué el italiano gasta mucho menos en juegos? Las compañías ganan mucho más dinero en España que en Italia. Si comparas Alemania con ochenta millones de personas con Inglaterra con sesenta o Francia también con sesenta, los alemanes gastan menos, aún siendo más habitantes que los ingleses y que los franceses. Yo creo que la causa final, la causa última es que ni en Italia ni en Alemania hay un gran mercado de segunda mano y básicamente porque no ha habido especialistas, son mercados que han estado dominados por supermercados y no ha habido tiendas como GAME.

Ahora sí está Game Stop allí y son mercados que comparativamente van mejor que antes. Yo creo que los *publishers* se han dado cuenta que si hay un mercado de segunda mano y si hay unos especialistas venden más. Al final van a preferir un mercado como el español que no como el italiano, porque el potencial del italiano es más pequeño porque no se llega al gran público, y no se llega porque no hay capilaridad, no hay puntos de venta, no hay segunda mano. Así que creo que se están empezando a dar cuenta que los especialistas aportamos un valor en la cadena, que el hecho de que compremos juegos antiguos y que ese dinero se utilice para comprar juegos nuevos hace que se vendan más juegos nuevos, así se hace un mercado global mayor y en ese escenario los *publishers* venden más. Además, que esto permite que haya en las cestas juegos muy baratos, y que la gente compre consolas porque puede nutrirse de esos juegos más económicos. Yo creo que hay publishers grandes que lo empiezan a entender así. También hay que tener en cuenta que estos son casi todos americanos, están acostumbrados a un mercado que es muy lineal, no entienden las diferencias que se ven en Europa, donde hay que fijarse qué tipo de retailer existe en cada país, y que en donde hay un vendedor especializado al final el gasto per cápita es mayor.

Y como conclusión las compañías desarrolladoras de juegos ganan más dinero gracias al hecho de que existan las tiendas, de que nosotros expongamos los productos, y que la gente los vea. Cuando sale un producto únicamente digital, va a ocurrir como con Apple o Android, que los productos no se ven, y si no se ven la gente simplemente no los compra, por lo que se va a complicar la rentabilidad. De hecho, yo no veo más que cierres de empresas que fueron a muerte a por ese canal y ya no ganan dinero y están cerrando. Ojo, y hay éxitos también, pero se habla más de los pocos éxitos que de los muchos fracasos.

Ya que hablamos tanto de las tiendas, ¿por qué sucede que un juego comprado en España, en GAME por ejemplo, te puede costar pongamos 60 euros, y el mismo juego comprado en UK, ya en castellano, te cuesta a lo mejor cuarenta, incluso con los gastos de envío y todo?

Pablo: Hay dos razones. Una es el tipo de cambio. Tradicionalmente los juegos en Inglaterra valían 49 libras. Pero 49 libras, cuando la libra costaba 1,50 €, eran 69 € más o menos. Pero ahora la libra está a 1,1 €. Entonces, lo que antes era 69 ahora son 50 al cambio, con lo que los precios en Inglaterra no han cambiado pero el tipo de cambio sí. Así que si alguien puede aprovecharse de ese tipo de cambio tiene una ventaja competitiva tremenda. No es que ellos tengan menos margen o que nosotros trabajemos con márgenes mayores, es un tema del tipo de cambio, los precios de referencia estaban basados en las libras de hace unos años y eso no ha cambiado, y es por eso por lo que te sale más barato comprarlo allí, pero insisto que es un problema de tipo de cambio. La otra razón es por un tema fiscal. Hay compañías que venden en las islas



del Canal y no tributan el IVA. Si yo no pago impuestos puedo vender los juegos un 20% más barato, pero si vendo en España y pago los impuestos, los juegos salen más caros, pero se supone que ese dinero va para hacer carreteras, hospitales y demás. Pero si se compra a esas otras empresas el dinero no se queda en España. Así que podríamos decir que hay un cierto problema fiscal.

Tampoco creo que pueda evitarlo, estamos en la UE.

Pablo: No, pero están en las Islas del Canal y tendrían que pagar impuestos en España. Otra cosa es que te lo manden desde Francia, pero desde las Islas del Canal no pagan impuestos. Así que están jugando de una forma... rozando la ley. En rigor, el producto tendría que llegar a la aduana y pagar impuestos para entrar en el país, pero no se hace. Y con esas dos razones, con el tipo de cambio y la ausencia de impuestos al estar ubicadas en paraísos fiscales, tienes el motivo de las diferencias de precio de los juegos. Claro, nosotros contra eso no podemos hacer nada, no es que nosotros tengamos mucho margen, porque si lo tuviéramos no estaríamos en la situación de tener que estar cerrando tiendas. Pero al jugar con herramientas diferentes tienen unas ventajas que nosotros no podemos igualar. Claro, luego los usuarios ven las diferencias de precio y piensa que qué ladrones son los de GAME, que yo también leo foros y lo veo, pero es que no podemos hacer otra cosa. Nosotros le compramos los juegos a las compañías, y si otros pueden vender juegos más baratos por una diferencia favorable en el tipo de cambio o porque están en paraísos fiscales nosotros no podemos ahí hacer nada.

El problema de los impuestos es bastante más grande, pasa con Google, con Apple, con Microsoft...

Pablo: Aquí nadie paga impuestos. Los libreros por ejemplo se quejan que les han subido los impuestos de los libros pero luego los puedes comprar por Amazon y no pagan impuestos. De todas formas, no soy un experto fiscalista, tampoco puedo decir mucho, pero sí es un tema que alguien debería mirar.

Cambiando un poco de tercio, ¿habrá un nuevo GameFest? ¿O no está el horno para bollos?

Pablo: Yo creo que habrá algo este año.

¿Este año? ¿En 2013? ¿Esto es una exclusiva?

Pablo: No, no te puedo confirmar nada, pero se está trabajando para que haya algo. Si se consigue llegar ya se anunciará, y si no pues no se anunciará. Pero sí es cierto que el año pasado no pudimos plantearnos nada porque teníamos bastantes problemas internos por la quiebra de la matriz y este año sí se está trabajando a nivel de industria, no únicamente GAME.

GAME también ha participado en el Retromadrid de este año 2013. ¿Cuál ha sido su aportación?

Pablo: Antes de responder a eso, me gustaría animar a la gente de promueve Retromadrid a que lo hagan todos los años. Y respecto a nuestra aportación en el evento, hemos contribuido económicamente en tapar algún agujerito que tenían... un patrocinio, vamos.

¿Podría ser interesante el mercado retro para una cadena como Game, o no hay negocio aquí?

Pablo: No es sencillo, porque no tienes un suministro constante. Hombre, se podría hacer con segunda mano... pero es un mercado pequeño, más basado en particulares que en una cadena de tiendas

¿Ha cambiado mucho la distribución de como era antes a como es ahora?

Pablo: Antes eran compañías nacionales, mientras que ahora son todo multinacionales. Yo creo que tenían más libertad y más capacidad de decisión, ahora casi todo se decide más fuera. Pero tampoco ha cambiado mucho, al final compras, pagas, compras, pagas, te envío... las peleas son las mismas.

Pues nada más. Muchas gracias por atendernos.

Pablo: Muchas gracias a vosotros, y aquí estoy para lo que necesitéis.



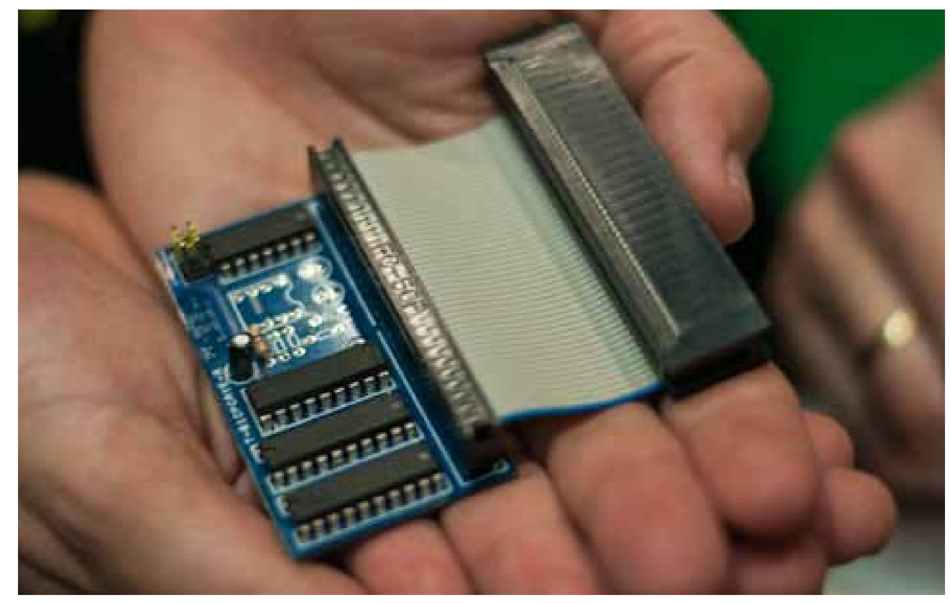
¿Con el mismo espíritu? En junio se anunció oficialmente la Madrid Games Week, la que se supone será la sucesora espiritual de GameFest.

Mauri se nos hizo un poco el remolón al principio, pero como un niño con zapatos nuevos no pudo resistir y nos mostró el contenido del sobre. Nada menos que en primicia el prototipo de un nuevo chip que aumentará las posibilidades del CPC exponencialmente. "*Lo recibí ayer mismo*", nos comenta Mauri, "*Es una especie de tarjeta de sonido que añade tres canales internos de sonido para música y efectos FX gracias a un chip de Yamaha. Es compatible con todos los modelos CPC*". Un bombazo para la escena que no se queda ahí según Mauri, pero que de momento no dirá nada más: "*Ya hay diez prototipos en manos de desarrolladores para el Amstrad que están expectantes con el proyecto. También hemos distribuido rutinas creadas para que estos grupos lo puedan utilizar en sus producciones*".

Le preguntamos entonces quién es el artífice de esta pequeña nueva maravilla, y resulta que detrás está nada menos que Richard Gatineau (TotO de Easter Egg), el impulsor del fantástico remake de R-Type para CPC: "*Gente por ejemplo como Fano o Axelay están encantados de dar soporte. Muy pronto tendréis más noticias de esta maravilla*", termina Mauri. Y no es para menos, os podemos asegurar que estéis atentos porque este nuevo desarrollo guarda más sorpresas en su interior. Tiempo al tiempo...

Después de este subidón de adrenalina, no podíamos irnos del stand de Amstrad sin charlar un rato con Alejandro (Rhino) del Batman Group, otro de los principales impulsores de la escena del CPC que se encontraba de capa caída (y nunca mejor dicho) hasta hace poco. Un par de años atrás, Rhino junto al resto de su grupo publicó una estupenda demo, 'Batman Forever' que dejó a los usuarios del ordenador simplemente anonadados con el nivel técnico y narrativo obtenido. Para Rhino "*en la escena del CPC había menos gente haciendo cosas, sobre todo si lo comparamos por ejemplo con el C64. La comunidad era algo cerrada por lo que costaba avanzar, no se evolucionaba*". Así fue como Batman Group decidió aparcar el Amiga y centrarse en sacarle el juego al CPC olvidando las supuestas limitaciones del Amstrad, "*Nuestro punto de vista era sencillo, queríamos hacer determinadas cosas que nos obligaba a buscar técnicas nuevas, exprimirnos la cabeza y en olvidarnos de los convencionalismos anteriores. Una demo no es sólo una serie de efectos seguidos, sino que conlleva un mensaje, como el de que Batman Group ha vuelto*". Y no es para menos, echadle un vistazo a la susodicha demo si aún no lo habéis hecho, y comprobaréis con vuestros propios ojos hasta donde puede llegar el CPC.

Ahora sí, abandonamos el stand de Amstrad con muy buen sabor de boca y la sensación de que la escena de este venerable ordenador va a más. Ponemos rumbo a la zona donde se apostaba la AUMAP (Asociación de Usuarios de Máquinas Arcade y Pinballs), y que por fin se encontraba un poco despejada, después de que docenas de jugones disfrutaran con las máquinas



La primera imagen de un prototipo. Entonces no lo sabíamos, pero esta placa fue el primer prototipo de una expansión para CPC que seguro dará mucho que hablar. Con el tiempo ya sabemos el nombre definitivo, CTC-AY, y encontrarás más información en la sección Press Start de este número de la revista.



arcade y los 'petacos' que habían traído. Allí fue donde un más que amable Juanqui nos explicó la idea que habitaba detrás de la AUMAP, "*La Asociación trata de promover el hobby de las máquinas arcade y el pinball más clásico, desde el trabajo de recuperar máquinas antiguas y fomentar su uso para no perder el espíritu, hasta apoyar a todo aquel que tenga la inquietud de hacerse con un mueble arcade*".

Gente por ejemplo como Fano o Axelay están encantados de dar soporte. Muy pronto tendréis más noticias de esta maravilla.

Y a fe que lo consiguen gracias al buen repertorio mostrado en el área donde se apostaban máquinas nuevas como unos divertidos micro muebles, "*esas llevan por un lado una Game Boy Advance dentro, con su pantalla y el interfaz adaptado para los botones arcade, y por otro una Dingoo, más versátil para los emuladores*", o los clásicos muebles restaurados que hacían las delicias de los visitantes más nostálgicos, "*hemos traído como novedades un Space Invaders, un Ms. Pac-Man y el Zero Time, o lo que es lo mismo, el Galaxian versión española*". Lo cierto es que la restauración de los muebles era perfecta, una pasada.

Juanqui nos animaba también a formar parte de la asociación (www.aumap.org) a poco que nos gusten las máquinas de este tipo, y a pasarnos por el foro siempre que necesitemos ayuda al respecto o busquemos algún modelo en particular.

Seguimos nuestro periplo visitando fugazmente el stand de Matra, donde podíamos encontrar un buen puñado de lanzamientos en edición física para sistemas clásicos, como 'ZX Knightmare' o 'Speccy Bros' para Spectrum, la edición cartucho de Mecha 8 del incombustible Óscar Toledo, o los libros 'The Legend of Konami', 'Cohetes Rosas' y 'Beauty Bits & Lipsticks'. También había un puñado de consolas, accesorios y demás merchandising. En el mismo lugar nos encontramos con Retroworks, que trajeron a RetroMadrid todo su catálogo reeditado en edición física, con sus últimos juegos 'Teodoro no sabe volar' para CPC y MSX y 'JINJ2' para MSX en vanguardia. También presentaron 'Brunilda' para Spectrum 128k, una



Disfrutando del retro. Como siempre las estrellas de un evento de las características de RetroMadrid son las máquinas. Minirecres, nuevos desarrollos para Spectrum, C64 personalizados... Una pasada.





especie de juego de rol inspirado en la tradición Zelda de Nintendo. Justo enfrente nos detuvimos en la zona más Commodore de toda la feria, toda una hilera de mesas una junto a la otra que trajeron una representación de lo más interesante del mundo Commodore, ya sea C64 o Amiga. Allí estaban expuestos por ejemplo un estupendo Amiga 600, las habituales producciones de la demoscene o los particulares C64 personalizados de Bieno, quien además presentaba un par de juegos en clave aventura conversacional en edición física: 'Mansión Kali' y 'Castillo Belmar'. Amigastore, Amicon y C4ever completaban un paraíso para los seguidores de los ordenadores de Amiga.

También nos dio tiempo a hablar largo y tendido con Gonzalo, artífice de la revista Games Tribune, y que traían a la feria un número especial sobre el retro. Gonzalo nos animó a seguir con nuestro proyecto y ya antes nos había ofrecido su ayuda tras los problemillas iniciales que tuvimos con la campaña de *crowdfunding* para sacar el número 7 de la revista en papel. Desgraciadamente no pudimos pararnos en el stand de Dreamcast.es, quienes el año pasado nos contaron encantados todos los avances que habían dado en la traducción y doblaje de Shenmue, y donde pudimos jugar por primera vez con Sturmwind, y que además venían esta vez acompañados por 'Sega Saturno'. Una verdadera lástima.

Lo que si que pudimos hacer es pasar brevemente por el stand de Ardent Monkey Games, un joven estudio indie que había preparado un torneo de la conversión del famoso 'West Bank' para Android, compramos alguna camiseta en Legend T-Shirt, y admirar de paso los muebles de Arcade Outlet.

El día de Locomalito y Maldita Castilla

Llega el domingo, por desgracia el último día en RetroMadrid. La mañana no se mostraba tan apacible como el día anterior y tras algunos chaparrones nocturnos parecía que en torno a la hora de apertura de la nave 16 el cielo se abría y daba un poco de tregua a los visitantes. Justo después de desayunar nos encontramos con Juan (Locomalito) y Javier (Gryzor) por los pasillos del hotel acompañados de sus respectivas familias, "*¡Hey!, ¡Venid, que tengo algo para vosotros!*", nos chista como siempre rumboso Gryzor. Rápidamente desaparece en el interior de la habitación y sale con un par de cd's, nada menos que la banda sonora de Maldita Castilla y la de Hydorah editados en formato físico. Inclinación de cabeza, reconocimiento a los maestros y les dejamos que desayunen tranquilos y se preparen para la conferencia que tienen un poco después esa misma mañana.

Al igual que el sábado decidimos acercarnos con algo de antelación para aprovechar y tratar de charlar con alguien más antes de que comenzaran a llegar los visitantes. Comenzamos con Emere, con Eduardo a la cabeza. Durante los dos días de la feria habían estado muy ocupados en el stand y tras el éxito de las Turbo Grafx en la edición anterior decidimos preguntarle por sus sensaciones durante la presente edición, "*Hay desde luego más gente y notamos que se paran bastante a mirar, preguntarnos por nuestros productos y por supuesto comprar. La afluencia continua desde fuera ha venido genial para que siempre haya alguien interesado en nuestros productos*". De hecho la mañana del sábado dejamos en el stand de Emere un puñado de revistas de RetroManiac, y a estas alturas ya se habían agotado, "*Incluso han preguntado si teníamos más, ¡el próximo año tenéis que traeros un buen montón!*".

Para Eduardo y su equipo este año ha sido un nuevo éxito en RetroMadrid y están seguros de que volverán siempre que puedan mientras ultiman las gestiones para abrir una tienda física: "*Las ventas han estado al final muy repartidas, los juegos de Dreamcast han respondido muy bien, al igual que los Everdrive o el 'mercha'. Nos vamos muy contentos*". Empiezan a llegar más curiosos, así que dejamos a Eduardo siempre con la sonrisa en la cara y apoyando desde el principio el proyecto de RetroManiac con los regalos que sorteamos entre nuestros lectores. ¡Mucha suerte a él y su gente que siempre nos tratan de maravilla!

A su lado se encontraba Pixel Valley, una joven iniciativa de venta de juegos retro que está trabajando en crear una página web que le otorgue mayor visibilidad en este mundillo. Susana nos contaba que "*nos dedicamos a la venta de juegos retro, sobre todo de segunda mano, y aunque habíamos estado en el Parlabytes de hace unos meses, la verdad es que aquí hay muchísima gente y la venta está yendo bastante bien*". Susana estaba situada en una de las zonas con menor iluminación del lugar, "*la verdad es que la luz es escasa, nos hubiera venido bien un poco más de para que el producto se vea mejor*". En el stand de Pixel Valley había varios cartuchos de consolas, algo de ordenador y las siempre atractivas 'maquinitas'.

Tampoco podíamos olvidarnos, como no, de Arantxa y Miguel Ángel, o lo que es lo mismo Tender Pixel y FloppyDerno. Ambos habían estado trabajando a destajo también durante el día anterior en RetroMadrid, y fue imposible hablar con ellos como nos hubiera gustado. Afortunadamente ya lo hicimos durante la Parlabytes, donde nuestro compañero Javi les sacó una más que interesante entrevista que podéis leer en el número 7 de RetroManiac. Arantxa tenía también algo preparado para nosotros, ¡muchas gracias! Según nos comentaron los dos estaban cansados pero contentos porque las ventas no habían ido nada mal, y el aumento en la oferta de productos en el stand había atraído a un buen número de visitantes. Lo que no sabían es que aún les esperaba un buen tirón durante aquella mañana del domingo. ¡Gajes del oficio!

Madrugador fue también Mariano, de Generación Master System II, y que a primera hora ya estaba organizando la mesa del stand junto a su mujer. Mariano trata de que la venerable 'Master' también tenga un huequecito en los corazones de todos los asistentes, y para ello no ha descansado explicando desde tareas mundanas como la limpieza de los cartuchos, "*en realidad es sencillo, lo único que tenemos que tener es algo de cuidado si lleva pila interna*", hasta mostrar diversos mods que pueden hacerse con la consola de 8 bits de Sega, como el siempre socorrido módulo de video compuesta para poder conectar el sistema de la mejor forma a los nuevos televisores, o el sorprendente cambio de la rom interna en los modelos que venían de fábrica con Alex Kidd, de forma que lo podamos sustituir por nuestro juego favorito. En cualquier caso desde Generación Master System también tratan de que la consola disfrute de una segunda juventud mediante la cultura de 'club' o el intercambio de cartuchos entre usuarios. Mariano también nos mostró como había construido un sencillo joystick tipo arcade con un par de componentes extra y mucho material reciclado y conectarlo a la Master.





Siguiendo con el bricolaje no podíamos dejar de lado a Miguel de Retrocables, la mesa de su stand estaba repleta de todo tipo de cables y conectores para nuestros ordenadores y videoconsolas preferidos. "*Comenzamos cuando encontramos un ordenador Mac sin monitor y necesitábamos de un adaptador especial para conectarlo aquí y que era realmente caro traerlo desde Estados Unidos, así que nos pusimos manos a la obra y nos construimos el cable adaptador nosotros mismos*". Y así, desde aquél primer 'hágalo usted mismo', el número de cables que se pueden encontrar en Retrocables ha subido hasta la friolera de casi 130 modelos diferentes, "*entre repuestos, accesorios, fuentes de alimentación, conversores, etc. Estamos abiertos a cualquier propuesta de la gente, es lo que hace que queramos seguir adelante y que nuestro catálogo crezca*".



Miguel y su hermano utilizan RetroMadrid para que los asistentes le conozcan y de paso se lleven por ejemplo aquel cable que necesitaban para conectar el Spectrum a un monitor, "*el adaptador RGB de Megadrive y Spectrum son desde luego nuestros productos más vendidos*". Aunque no todo iban a ser cables, y es que en su stand nos encontramos además con un interfaz especial para conectar consolas a una pantalla LCD y un pequeño ordenador con un intérprete en Basic que contaba además con múltiples entradas y salidas analógicas y digitales. "*Es una plaquita muy sencilla de programar gracias al lenguaje Basic que incorpora, y que puede conectarse a muchos otros dispositivos debido a las I/O con las que cuenta. Por ejemplo, podemos programar una especie de estación meteorológica y que nos mande los datos a nuestro móvil, algún juego tipo arcade, etc.*" En RetroMadrid Miguel tenía algunos programas en Basic cargados en la memoria del ordenador, como un divertido juego de carreras. Realmente interesante.

Dejamos el mundo del bricolaje y nos pasamos por la zona de la AUMAP donde Andrés Samudio se afanaba en seguir firmando libros (luego tendría su propia charla), mientras nos dirigíamos a la zona de conferencias ya que la charla de Locomalito y Gryzor estaba a punto de comenzar. Allí el público tomaba rápidamente



Un novato en la CORTE del BIT ANTIGUO

10.45h. Salgo de la boca del metro en Legazpi y diviso el antiguo depósito que indica el lugar para entrar a RetroMadrid. Solo le falta una flecha de neón palpitante que indique la entrada a la cueva del tesoro de LeChuck. Camino entre naves recicladas de ladrillo visto, en lo que un día fue un matadero de animales y pienso si todo forma parte de la escenografía imitando al glorioso Doom. Primera sorpresa. La cola para entrar es tremenda y me pregunto, como iniciado en este mundo que soy, cuanta gente puede seguir a este "bitmundo". Segunda sorpresa. Azpiri, en un lateral, sentado, se deja pacientemente hacer fotografías. Me empiezo a animar. Esto promete.

Después de esperar 45 minutos, en los que la gente de mí alrededor hablaba emocionado de lo que esperaba encontrar dentro, al fin accedemos a un lugar negro y oscuro. La pregunta inicial obtiene respuesta. Está lleno a rebosar. Miro a ambos lados sin saber por dónde empezar. Por todas partes, un montón de gente con camisetas negras de "¿Invades o trabajas?" lucha por llegar a curiosear los cientos de artilugios de otros tiempos que se amontonan con cierto orden matemático en las mesas de los expositores. A pesar de la aglomeración el ambiente es de total camaradería, sin presiones, en la que los expositores te enseñan, algunos con febril entusiasmo, sus modificaciones, creaciones o simplemente sus tesoros más preciados. Los cartuchos de juegos son las estrellas pero también las Bar Tops. ¡¡¡Quiero una!!!

Contemplo con cierta emoción, como los años 80 van invadiéndome y parece que estoy de nuevo en mi casa, con mis amigos del colegio, esperando a que la cinta cargue el juego en la memoria de mi amado Amstrad CPC 486…. Esto es glorioso…. MSX, Spectrum, Atari, Game and Watch, cables, circuitos…No puedo evitar comprar a PacMan pixelado en plástico y unas setas hechas a mano con lana del fontanero más famoso de los videojuegos para mis pequeños frikis. Para mi, camiseta de Bubble Bobble. Tras llegar al final de la nave 16, espero pacientemente a que un hombre de unos 50 años acabe su partida para darle al play y matar unos cuantos marcianos de colores en el Galaxians. Maravillosa sintonía en 8 bits. Es adicción simple. Para esto no hay edad.

No me he dado cuenta y ya es la hora de salir. Adentro aún quedan los expertos y los más entusiastas con más horas de información, entrevistas, charlas y competiciones. Todo esto se alargará hasta el día siguiente. A partir de ahí todo continuará en la red. Los foros continuarán informando sobre personajes como Locomalito o Gryzor87 que continúan creando ARTE en un mundo anacrónico que creía olvidado que pero que sorprendentemente está muy vivo. Indudablemente lo retro no pasa de moda. ¿Será que es mejor que lo actual? **Imagen y texto: Dalma7**




Alentando a los más dubitativos. Locomalito y Gryzor87 insistieron en la necesidad de que todos aquellos que tengan una idea para un videojuego traten de desarrollarla y la conviertan en realidad utilizando algunas de las herramientas disponibles actualmente.



asiento y se intuía que posiblemente era la charla que más asistentes iba a congregar Así fue como los dos desarrolladores Indie explicaron como Maldita Castilla es un juego a la vieja usanza, *"en el que hay que sufrir algo para llegar al final de la pantalla, no tiene que ser tan fácil de terminar como pueda pasar actualmente en los juegos"*, comentaba Locomalito. De hecho esta tensión que provoca en el jugador y que lo mantiene alerta en todo momento es algo que se ha perdido en mayor o menor medida en la actualidad, cuando es fácil pensar que da igual si 'morimos' porque podremos continuar en el mismo sitio cuantas veces queramos. *"Cuando terminamos un nivel y el personaje levanta la espada triunfante, es el reconocimiento al jugador por haber llegado hasta ahí"*. Sin embargo Locomalito y Gryzor no solo hablaron de su última producción, también se detuvieron en algunos temas candentes como el pernicioso 'free2play' mal entendido por la mayoría de las empresas y todo un caramelo para los 'tiburones' de la industria, o las razones por las que producen este tipo de juegos de tan marcado carácter retro: *"No es nostalgia, son los valores de aquellos juegos los que nos mueven en esta dirección, la combinación de gráficos, programación y un sonido determinado, la jugabilidad…"*

No podía faltar tampoco un pequeño empujón para aquellos que estén dudando en diseñar su propio videojuego. Ambos animaron a todos a que se pongan manos a la obra y aprovechen alguna de las múltiples herramientas que hay disponibles, y nada mejor que un ejemplo, en pantalla un pequeño juego realizado durante la tarde del miércoles anterior y que servía para mostrar como lo que hace falta es perseverancia, una buena idea

No es nostalgia, son los valores de aquellos juegos los que nos mueven en esta dirección, la combinación de gráficos, programación y un sonido determinado, la jugabilidad…

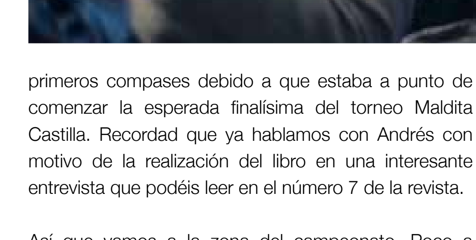


y ganas de llevarla a cabo de principio a fin. ¡Menuda arenga! Al final de la charla el abundante público rompió en aplausos agradeciendo el trabajo y los ánimos infundados por ambos.

Luego Juan y Javier nos comentaron que les había encantado la experiencia de asistir de esta guisa a RetroMadrid, y aún alucinaban con la recreativa que Tovar había fabricado como premio al torneo: *"¡nos hubiera encantado llevarnos también el mueble arcade! Lo que ha hecho Pedro (de Tovar) es fantástico. Flipante. Todos los días abro su correo electrónico y estamos tentado a pedirlo algo similar para nosotros, pero al final resistimos"*. Y es que no era para menos. Aquel oscuro objeto de deseo iba a ser para uno de los tres participantes que llegaron hasta la final de un torneo que había comenzado vía internet y demostrar mediante un vídeo para Scoregames que eran auténticos fieras a los mandos de Maldita Castilla, *"¡aún esperábamos a que apareciera el americano que tiene el mejor tiempo subido Internet (por debajo de los 28 minutos)!"*. Finalmente no lo hizo para alivio de más de uno...

Nos alejamos mientras algunos 'fans' se hacían fotos con ellos y la organización se afana en dejarlo todo listo para la entrega del premio RetroMadrid, en este caso como homenaje a la 'Abadía del Crimen', con la familia en representación de Paco Menéndez. Tras unas emotivas palabras de Juan Carlos (Adonias) y un precioso vídeo creado por Cristian de GameBack TV y Jesús Fabre de The Gamer Inside, en el que se repasaron algunos de los mejores momentos de los creadores de este recordado juego, el público volvió a aplaudir de buena ganas en recuerdo póstumo de la figura de Paco, y por supuesto de Juan Delcán.

El siguiente en aparecer sería Andrés Samudio, cuya charla junto a Manuel Millán (ilustrador del libro) sobre 'La Aventura Original' solo pudimos disfrutar en los primeros compases debido a que estaba a punto de comenzar la esperada finalísima del torneo Maldita Castilla. Recordad que ya hablamos con Andrés con motivo de la realización del libro en una interesante entrevista que podéis leer en el número 7 de la revista.



Así que vamos a la zona del campeonato. Poco a poco comenzaba la gente a arremolinarse junto a la máquina. Allí estaban los finalistas calentando como campeones. Los dos Fran y Carlos dispuestos a dejarse los dedos con el único fin de llevarse el mueble a casa con sus mejores tiempos bajo el brazo. Habían sido horas y horas de duro entrenamiento y muchísimas repeticiones de los niveles como más tarde nos contarían Locomalito y Gryzor: *"Fran se hizo el juego en el tiempo que calculábamos que iba a durar Maldita Castilla antes de meterle dos niveles más. ¡Se conoce el juego mejor que nosotros! La final fue algo ultra épico, se parecía a aquellos momentos especiales en los salones recreativos cuando alguien estaba a punto de terminarse un juego y los demás le jaleaban"*.

Por desgracia el tiempo se nos echaba encima y el tren de vuelta no perdona, así que no pudimos quedarnos hasta el final del torneo y ver como Fran (@Metr81) se hacía con el preciado trofeo y algunos 'extras' que para la ocasión se llevaron Locomalito y Gryzor.

¡Se acabó lo que se daba! No sin cierta resignación nos marchamos de la Nave 16 tras unos días repletos de diversión, actividades, charlas, mucho retro y sobre todo grandes amigos que comparten afición. Gracias a la AUIC y todos los colaboradores por el esfuerzo de organizar un evento de este tipo, ¡y esperamos que el año pasado tengamos más y mejor!

Entrevista JUAN CARLOS ADONIAS



Una vez terminado el largo fin de semana pasado del 8 al 10 de marzo en RetroMadrid, hablamos con Juan Carlos (Adonias) como parte de la organización y encargado del enlace con los medios y tareas de prensa. Cuando llegamos el viernes por la noche a la nave 16 de Matadero Juan Carlos se presentó ante nosotros dándonos un sincero abrazo y dibujando una sonrisa que no le abandonaría durante aquellos días. De energía infinita, alegre y gran profesional, se nota que Juan Carlos disfrutaba como un niño con zapatos nuevos y que en un evento como RetroMadrid anda como pez en el agua. Tras las idas y venidas en el recinto del evento cogemos por banda a Juan Carlos y le 'obligamos' a que nos responda algunas preguntas, y ojito, porque encontraréis alguna sorpresita...

Buenas Juan Carlos. En primer lugar felicidades por el trabajo que hacéis en RetroMadrid, y en segundo, cuéntanos, ¿cuáles son tus impresiones finales de esta edición 2013?

Juan Carlos: RetroMadrid es un festival organizado con vistas a ser un punto de conexión físico y anímico entre usuarios que comparten una afición común por la informática clásica y el videojuego antiguo, luego en ese sentido mis impresiones no podrían ser mejores: imagina la sonrisa de satisfacción que se dibujó en mi rostro cuando cerramos las puertas de la nave 16 de Matadero el sábado 9 y escuché a varios visitantes comentar entre ellos algo del palo "me voy hoy porque

ya no puedo estar más, pero estoy deseando volver mañana". En ese aspecto pues, misión más que cumplida: los miembros de la organización intentamos que RetroMadrid sea la retro-experiencia definitiva, diferente cada año, única en cada ocasión.

Creo que hay mucha gente que viene "de caza" a ver qué ordenador, consola o juego puede comprar, y luego flipa cuando se encuentra —además de lo que busca— charlando animadamente con mitos vivos como Paco Suárez, Andrés Samudio o Alfonso Azpiri; creo que esa es también la esencia de nuestro querido festival, que hay quien viene buscando o algo específico (que puede ser un bien codiciado o una conversación disfrutable) o nada concreto, y una vez allí RetroMadrid siempre ofrece horas de "mucho más". Es decir: RetroMadrid no es un poco de cada sino un mucho de todo, con lo que es imposible que año tras año y en cada nueva edición de la feria mejoremos lo ya conseguido añadiendo nuevos contenidos; mesas redondas, campeonatos, tener a pocos centímetros de ti máquinas hermosas que solo has podido admirar en una foto pixelada en una web recóndita... Todo ello en la mejor compañía, y me permito insistir en este punto porque como ya apunté arriba, RetroMadrid es precisamente eso: disfrutar de lo mejor con los mejores. Retro-desarrolladores, leyendas de la época dorada del soft español, talleres de reparación de sistemas clásicos con los mejores expertos del mundo en lo suyo... En muchos casos, lo que hagas en RetroMadrid solo podrá hacerse en RetroMadrid.

Vivimos unos tiempos en los que los usuarios se comunican, juegan y compiten entre ellos vía redes sociales y juego online, lo cual no es malo per se; pero nada es comparable a poder echar una partida a dobles a Street Fighter II en una recreativa teniendo el codo de tu oponente rozando tu propio codo, insultos de alegría en el aire, hostias de videojuego que suceden en un universo virtual que se extienden inevitablemente al mundo real. Disfrutar con tus amigos y compañeros del instituto lúdico en un recreo de goce retro que rompe la monotonía entre tantas clases (unas aburridas, otras más interesantes) de juego actual. Eso es RetroMadrid, y mis impresiones sobre esta edición 2013 del festival, son en definitiva que RetroMadrid está vivo; que año tras año la AUIC trabaja muy duro para encender el interruptor que da vida a la feria, facilita un entorno para que esta se expanda, la Asociación está ahí para echar una mano en lo que el festival necesite; pero ha llegado un punto en que RetroMadrid alimenta al visitante y este a RetroMadrid, en una suerte de maravillosa simbiosis ya afortunadamente imparable.

"RetroMadrid es disfrutar de lo mejor con los mejores. Retro-desarrolladores, leyendas de la época dorada del soft español, talleres de reparación de sistemas clásicos con los mejores expertos del mundo en lo suyo... En muchos casos, lo que hagas en RetroMadrid solo podrá hacerse en RetroMadrid."



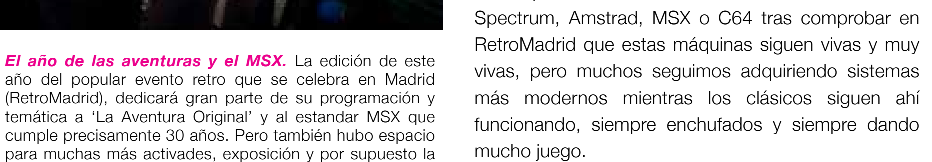


¿Esperábais esta afluencia de público?

Juan Carlos: RetroMadrid 2013 ha sido un poco como la segunda parte de un juego de éxito, en el sentido de que como secuela debe ofrecer lo mismo de la primera parte, solo que renovado y aumentado. Es decir, ya el año pasado RetroMadrid se celebró en el Matadero de Madrid con un calendario de actividades que en 2013 se ha actualizado aunque siguiendo más o menos la misma estructura básica, con lo que el visitante podría esperar más o menos la edición 2012 de la feria, mejorada y potenciada en el 2013 en un entorno que ya conoce. No tienes que presentar el producto o los personajes, solo llevar más allá el argumento y las situaciones ya esbozadas: sabes que quien disfrutó el año pasado volverá buscando aquello y más, por tanto esperábamos bastante afluencia de público, sí... Pero lo cierto es que hasta que no ves la larga cola de visitantes serpentear desde primerísima hora, no te das cuenta de que va a venir muchísima más gente de la esperada, como al final resultó sucediendo.

¿Lo retro tiene cada vez más tirón? Hemos visto gente de todas las edades, desde pequeños (sobre todo el domingo por la mañana), hasta personas algo más mayores que se salen un poco de lo habitual en este 'hobby'.

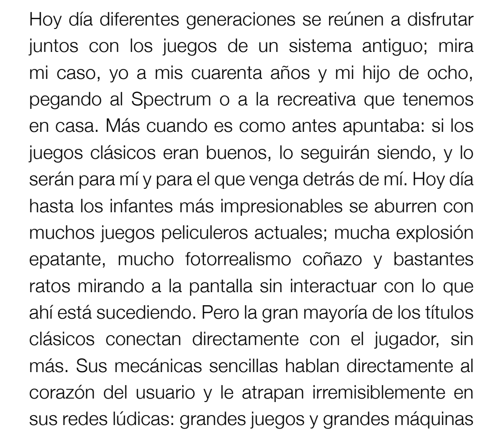
Juan Carlos: "Grandes máquinas nunca mueren" fue el título de una de las mesas redonda estrella de RetroMadrid 2013, en la que desarrolladores actuales siguen creando hoy titulazos para máquinas antiguas. Máquinas que muchos no hemos dejado de utilizar jamás. Entonces, respondiendo a tu pregunta: ¿"tirón", dices? Lo bueno siempre tiene tirón independientemente del contexto. Si algo fue bueno, lo seguirá siendo independientemente de todo lo demás. Hay quien me pregunta si "lo retro" es una moda pasajera. Para mí no es una moda, luego no es algo pasajero. Efectivamente las modas pasan, pero estas máquinas y sus juegos no pasarán jamás. Sí es cierto que muchos se animan a conectar de nuevo sus Spectrum, Amstrad, MSX o C64 tras comprobar en RetroMadrid que estas máquinas siguen vivas y muy vivas, pero muchos seguimos adquiriendo sistemas más modernos mientras los clásicos siguen ahí funcionando, siempre enchufados y siempre dando mucho juego.



El año de las aventuras y el MSX. La edición de este año del popular evento retro que se celebra en Madrid (RetroMadrid), dedicará gran parte de su programación y temática a 'La Aventura Original' y al estandar MSX que cumple precisamente 30 años. Pero también hubo espacio para muchas más activades, exposición y por supuesto la final del torneo de Maldita Castilla.







Hoy día diferentes generaciones se reúnen a disfrutar juntos con los juegos de un sistema antiguo; mira mi caso, yo a mis cuarenta años y mi hijo de ocho, pegando al Spectrum o a la recreativa que tenemos en casa. Más cuando es como antes apuntaba: si los juegos clásicos eran buenos, lo seguirán siendo, y lo serán para mí y para el que venga detrás de mí. Hoy día hasta los infantes más impresionables se aburren con muchos juegos peliculeros actuales; mucha explosión epatante, mucho fotorrealismo coñazo y bastantes ratos mirando a la pantalla sin interactuar con lo que ahí está sucediendo. Pero la gran mayoría de los títulos clásicos conectan directamente con el jugador, sin más. Sus mecánicas sencillas hablan directamente al corazón del usuario y le atrapan irremisiblemente en sus redes lúdicas: grandes juegos y grandes máquinas nunca mueren al margen del sexo y la edad de quienes las disfruten.

¿Qué crees que ha tenido más éxito dentro del programa del evento? ¿Las charlas, la recre de Maldita Castilla...? ¿El público se ha ido contento de su visita?

Juan Carlos: Como decía arriba, creo que el público ha encontrado lo bueno que buscaba y lo excelente que no buscaba en RetroMadrid 2013, con lo que todo el mundo se ha ido contento. No podría decirte qué ha gustado más; yo mismo no sabría con qué quedarme de todo cuando hemos ofrecido este año. La emotiva entrega del premio RetroMadrid a la familia de Paco Menéndez y Juan Delcán, autores estos últimos del emblemático La Abadía del Crimen, te diría, pero luego recuerdo la macanuda charla de Locomalito y Gryzor87, las aglomeraciones en torno a la recreativa de Maldita Castilla, la presencia de Andrés Samudio, poder abrazar y charlar con tantos amigos expositores, periodistas, desarrolladores o leyendas del videojuego a quienes solo veo de RetroMadrid en RetroMadrid... Me remito, pues, a lo ya dicho: RetroMadrid es un mucho de todo, y todo bueno, con lo que en el conjunto de cada edición está lo grande y lo mejor de cada edición.

En lo negativo hay un par de problemas que se repiten y que la mayoría coincide y que seguro conocéis y tratáis de arreglar. El primero es la iluminación, algo deficiente, sobre todo en la zona de expositores, y el segundo es el sonido, ya



que tanto la acústica de la zona, como el propio ruido ambiente dificultan muy mucho atender mejor a las charlas. ¿Podríamos esperar mejoras en próximas ediciones de RetroMadrid?

Juan Carlos: Éramos conscientes de que la pobre iluminación en zonas concretas y las deficientes condiciones acústicas generales fueron los grandes problemas de RetroMadrid 2012, con lo que intentamos poner solución a ambas carencias eligiendo el mejor espacio para cada actividad en el primer caso, y añadiendo más altavoces y balanceando de forma equilibrada los niveles sonoros en el segundo. Lamentablemente y aunque parecía en un principio que así conseguiríamos eliminar estos problemas finalmente no fue así; para la organización es muy triste preparar con todo el cariño del mundo una conferencia o mesa redonda que no se escuche correctamente, o una retroproyección que no pueda disfrutarse de la forma deseable, con lo que obviamente es nuestra intención solucionar estas deficiencias de cara a RetroMadrid 2014.

> **“Uno de los grandes bombazos de RetroMadrid 2014 será presentar un nuevo producto, algo de lo que nadie ha oído hablar aún. Pero que cuando se dé a conocer, será un pelotazo tremebundo que estremecerá los cimientos pixelados del mundo retro.”**

En esta edición ha habido que pagar prácticamente de forma testimonial para entrar en la nave 16 y asistir al evento. ¿Os ha ayudado esto a no tener problemas económicos y poder celebrar finalmente la feria? ¿Podría ser una opción la de buscar más patrocinios aparte de Game o está la cosa muy ‘malita’?

Juan Carlos: Es sabido que nuestro deseo era organizar, una vez más, el mayor festival de la informática clásica y el videojuego antiguo de forma gratuita para todo aquel que quisiera visitarlo, pero imposiciones normativas en Matadero nos ha obligado a cobrar el precio mínimo permitible por entrada: 2 € por entrada diaria y 3 € por entrada para todos el festival, concierto incluido. Una cantidad testimonial, sí, pero no era nuestra intención; para financiar el festival iniciamos una campaña de donaciones e incluso sacamos diferentes artículos a subasta, como juegos firmados por Víctor Ruiz o Carlos Abril.

La opción de buscar patrocinios está ahí, y es más que posible que la aprovechemos. Por el momento solo puede adelantarte una cosa: son varias las ideas que ya estamos llevando a la práctica para que la edición 2014 de RetroMadrid sea aún mejor que del presente año. Y agárrate, que esta es gorda: uno de los grandes bombazos de RetroMadrid 2014 será presentar un nuevo producto, algo de lo que nadie ha oído hablar aún... Pero que cuando se dé a conocer, será un pelotazo tremebundo que estremecerá los cimientos pixelados del mundo retro. Daremos la información oportuna llegado el momento... Pero hasta entonces, podéis dejar volar vuestra imaginación cuanto queráis. No acertaréis, ya lo digo, porque la realidad será muchísimo mejor que cuanto hayáis podido llegar a imaginar.

¡Guau! Pues nos dejas soñar para al menos un año hasta que se celebre la siguiente edición. ¡Gracias por responder a nuestras preguntas, y transmite nuestra enhorabuena a toda la organización y a ti mismo :)



Como si se tratara de una feria actual de videojuegos tipo E3 o GDC (salvando las distancias), durante el tiempo que duró RetroMadrid tuvimos la oportunidad de enterarnos de algunas curiosidades, rumores o proyectos futuros relacionados con la escena retro. No es más que otra forma de divertirnos con todo lo que rodearon estos fantásticos días...

Durante la primera noche Toni Gálvez nos mostró los bocetos de un juego en preparación para Megadrive totalmente homebrew que hará las delicias de más de uno y de dos.... Baste decir que se trataba de una conversión y que su estado aún era muy primigenio, aunque apuntaba unas maneras estupendas por supuesto. Seguramente pronto se sabrán más cosas acerca de este interesante proyecto. En cualquier caso los amantes de la 16 bits de Sega estarán de enhorabuena, porque hay otro proyecto en marcha bastante avanzado que seguramente será otro pelotazo, y de los buenos. ¡Tiempo al tiempo!

Como ya habréis leído, los usuarios de Amstrad parece que van a disfrutar de lo lindo este año. No sólo se están apuntando más ‘retro desarrolladores’ al CPC y compañía, sino que varios movimientos a nivel hardware muy estudiados y realmente sugerentes se avecinan. En RetroMadrid Mauri nos mostró el primer prototipo prácticamente funcional al 100% de una placa para aumentar el número de canales de sonido del ordenador de Amstrad, aunque ya sabemos que seguramente servirá para algo más, un puntazo muy emocionante de cara a la escena. Detrás están tipos como Richard Gatineau -TotO- (remake R-Type para CPC), y quizás el reciente concurso 16kKb ROM que se está celebrando precisamente en CPCWiki tenga algo que ver con todo este tinglado...

Y eso no es todo. Otro pajarito nos ha dicho que precisamente la gente que se ocupó del remake de R-Type para Amstrad, con Fano y el propio TotO (Easter Egg) a la cabeza, también están entusiasmados con la idea de versionar otro juego de la escena indie para el CPC. ¿Cuál? La sorpresa está asegurada, pero esto cada vez la escena se parece más a lo que ocurría hace un par de décadas, cuando las conversiones entre plataformas estaban a la orden del día. ¿Puede que este nuevo proyecto aproveche la placa de expansión sonora recién presentada? Ya veremos, aunque después de ver lo que hicieron estos chicos con el shooter de Irem solo podemos esperar lo mejor.

Locomalito y Gryzor87 presentaron durante unos breves minutos un pequeño proyecto en la pantalla de RetroMadrid mientras discurría su charla. El juego, muy simple pero atractivo, como son siempre los proyectos de estos dos desarrolladores indie, dio pie a pensar que se trataría del próximo juego de Locomalito. Sin embargo lo que vimos in situ no era más que una pequeña prueba realizada unos días antes en un puñado de horas para que sirviera como ejemplo y apoyo a la charla. Los creadores de Hydorah y Maldita Castilla se encuentran enfrascados en dos nuevos proyectos diferentes, repletos de referencias



arcadianas y muy, muy chulos. Durante las últimas semanas el propio Locomalito se ha encargado de ir desvelando más pantallazos y detalles de uno de estos dos juegos en preparación, incluso nos enseñó en su móvil algunos primeros bocetos y nos explicó la historia (que no desvelaremos). Sólo podemos esperar nuevamente un juego muy arcadiano, repleto de referencias patrias sorprendentes y un acabado a la altura de este par de genios.

> **La gente que se ocupó del remake de R-Type para Amstrad, con Fano y el propio TotO (Easter Egg) a la cabeza, también están entusiasmados con la idea de versionar otro juego de la escena indiepara el CPC**

Kotai tampoco para quieto, y después de que nos contara que tiene otra vez las pilas cargadas vuelve al ataque con un compañero inmejorable, Toni, de Pixels Mil. ¿Será lo próximo un nuevo remake online como nos tiene acostumbrados el desarrollador español? ¿O algo totalmente nuevo? Desde luego el deporte, que tan buen resultado le dio en su mejor éxito con Mini Racing Online, será nuevamente protagonista, y con el juego online como suele implantarlo Kotai estamos seguro que será un éxito cuando esté listo. En cualquier caso no solo de PC vive el autor de los remakes de Gradius o Penguin Adventure, y es que las raíces MSX se dejarán notar en otra serie de colaboraciones que llevarán también el nombre de Toni. Ganitas tenemos que empiecen a llegar...



En la entrevista con Pablo Crespo, director de Game España, también nos pudimos enterar de que a Pablo le atraen los eventos tipo RetroMadrid, y que su pasado ligado a los videojuegos no se puede borrar de un plumazo, por eso han empezado a mover el GameFest y podría ser que este año tengamos nueva edición, seguramente con un ‘rincón’ retro como en ocasiones anteriores. Aún es pronto para confirmarlo, ya que la situación actual manda, pero la posibilidad está ahí...

Y por último no podíamos dejar la ocasión para recordaros esa frase lapidaria que Adonias nos dejó en la pequeña entrevista que publicamos hace unos días: “Uno de los grandes bombazos de RetroMadrid 2014 será presentar un nuevo producto, algo de lo que nadie ha oído hablar aún... Pero que cuando se dé a conocer, será un pelotazo tremebundo que estremecerá los cimientos pixelados del mundo retro”. ¡Ahí queda eso!



Lorna VS Phantis

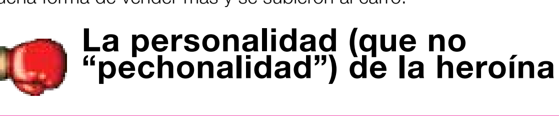
Dos espectaculares chicas de armas tomar 'pelea' por hacerse con el primer premio

Las chicas son guerreras. Eso decía una canción del grupo madrileño Coz en el año 1981. Nuestra edad de oro del software español tuvo su particular escuadra de guerreras, mujeres echadas "p´alante" con poco que envidiar al típico héroe macho alfa de turno. En nuestro recuerdo, y sin menospreciar a otras guerreras como Turbo Girl o Hundra, están las dos protagonistas de las que nos ocupamos hoy: Selena, del juego 'Phantis', y Lorna, quien daba nombre al juego al ser un famoso personaje de cómic.

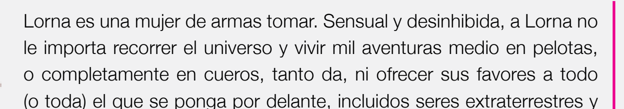
Quizás si hoy seguimos recordándolas sea más por ser ambas creaciones de Alfonso Azpiri, quien diseñó las portadas de los juegos con su habitual maestría, imprimiendo en ellas ese lúbrico magnetismo que bastaba para vender cientos de unidades al margen de la calidad del juego. Sí, el uso del erotismo para vender videojuegos ya había sido utilizado muchas veces. Multitud de modelos habían posado luciendo palmito en portadas de videojuegos ingleses, siguiendo la línea que marcó el tabloide inglés "The Sun" en los 70 cuando comenzaron a publicar siempre en la página 3 una foto de una mujer ligerita de ropa o en topless. El resto de tabloides copiaron la estrategia al ver el tremendo éxito así que tras el auge de las ventas de videojuegos las editoras británicas tenían claro que podía ser una buena forma de vender más y se subieron al carro.

En España tuvimos la gran suerte de que las editoras españolas decidieron utilizar a chicas para aumentar las ventas, se iba a hacer con clase y contando con grandes profesionales de la ilustración patria, considerados además entre los mejores del mundo. Gracias a este punto de vista sobre cómo había que hacer las cosas pudimos disfrutar de las ilustraciones de Alfonso Azpiri, Luis Royo o el argentino afincado en España Juan Giménez. De entre ellos Azpiri fue el más prolífico y el que más cariño se ha ganado entre los aficionados a los videojuegos, llegando incluso a publicar un libro recopilatorio con sus ilustraciones para portadas de juegos llamado "Spectrum" que no debe faltar en la estantería de ningún jugón de la época 8 bits que se precie.

Así que hoy tenemos pelea de gatas: Selena VS. Lorna, dos imponentes mujeres imponentes con armas suficientes para acabar con cualquier amenaza o seducir hasta al más mojigato santo varón. ¿Con cuál te quedas?




La personalidad (que no "pechonalidad") de la heroína



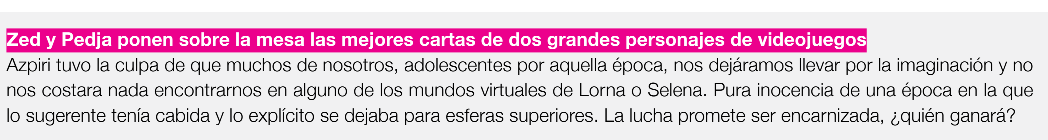
Lorna es una mujer de armas tomar. Sensual y desinhibida, a Lorna no le importa recorrer el universo y vivir mil aventuras medio en pelotas, o completamente en cueros, tanto da, ni ofrecer sus favores a todo (o toda) el que se ponga por delante, incluidos seres extraterrestres y robots. Lorna viaja acompañada por su fiel robot Matías, un androide claramente inspirado en C3PO de 'La Guerra de las Galaxias', construido por ella misma y poseedor de un falo perfecto, además de una antena con la que emite una especie de ondas afrodisíacas que ponen cachondas a todas las féminas que anden cerca.

Pero claro, estamos hablando de la Lorna del cómic. El videojuego es otro cantar, aunque hay que entender que son productos diferentes orientados a públicos distintos. Muchos de los que jugaron el juego en sus ordenadores de 8 bits (o de 16, que también tuvieron su correspondiente versión), ni siquiera conocían la existencia de Lorna ni su activa vida sexual. No renunciaba a una cierta carga erótica, que al fin y al cabo era algo que vendía bastante bien entre la chavalería, como así lo demostraron las voluptuosas curvas en portada de Maria Whitaker, pero sin llegar a las cotas de la Lorna en papel. En el juego Lorna se paseaba en bikini y se dedicaba únicamente a tareas de heroína: matar bichos y cosas por el estilo.



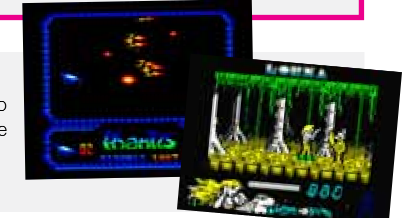
La comandante Selena, exuberante e imponente rubia, es una guerrera de armas tomar, que no duda ni un instante en liarse la manta a la cabeza y tripular su aeronave en busca de su compañero perdido en la luna 4 del sistema Softpok, mayormente conocido entre los alienígenas del lugar como Phantis.

La heroína exhibe sus cualidades durante el juego, haciendo gala de una habilidad innata a la hora de manejar la nave, esquivando múltiples peligros y destruyendo a todo enemigo que le salga al paso. Además, nada más aterrizar en Phantis, hace gala de su destreza cabalgando a lomos de un Adrec clónico, esa especie de canguro mecánico que seguro estaba encantado de transportar a la agresiva belleza de Selena. Más tarde, un pelotrón rebelde con ojos se mostraba sumiso ante las órdenes de la rubia, acabando con cualquier resistencia que se encontrase. Finalmente, contemplamos una ejemplar demostración de puntería manejando la pistola láser en su infiltración en la base enemiga. Su compañero lo esperaba preso, aunque quién sabe la bronca que le esperaba por haberse dejado atrapar...



Zed y Pedja ponen sobre la mesa las mejores cartas de dos grandes personajes de videojuegos

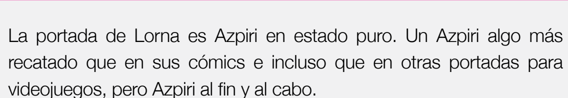
Azpiri tuvo la culpa de que muchos de nosotros, adolescentes por aquella época, nos dejáramos llevar por la imaginación y no nos costara nada encontrarnos en alguno de los mundos virtuales de Lorna o Selena. Pura inocencia de una época en la que lo sugerente tenía cabida y lo explícito se dejaba para esferas superiores. La lucha promete ser encarnizada, ¿quién ganará?







La ilustración de portada



La portada de Lorna es Azpiri en estado puro. Un Azpiri algo más recatado que en sus cómics e incluso que en otras portadas para videojuegos, pero Azpiri al fin y al cabo.

En esta ilustración encontramos todos los elementos que han hecho de Azpiri uno de los grandes dibujantes de nuestro país, y del mundo. Al margen de su inconfundible y personal estilo, esta portada contiene el ambiente de ciencia ficción "made in Azpiri", un fondo muy recargado con elementos metálicos de tonos azulados, bichos verdes de origen extraterrestre, cosas biomecánicas en la línea de H.R. Giger... y una despampanante rubia de melena alborotada que me hace cuestionarme mi preferencia por las morenas. Lorna, agachada y embutida en un mono naranja, sin apenas mostrar sus encantos, apenas un pequeño vistazo a su escote, muestra una sensualidad que está más allá de la impúdica exhibición carnal. Un gran trabajo de Azpiri como no podía ser menos tratándose de su personaje fetiche. ¡Olé tus pinceles!.

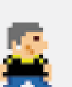


Carlos Abril programó Phantis; de hecho, Carlos presentó el juego a Dinamic en un estado muy próximo a la finalización, y la casa de los Ruiz aceptó distribuir el programa con una serie de cambios. El más llamativo sería, sin lugar a dudas, el cambiar el protagonista original del juego por Selena. Esto propició que Alfonso Azpiri pudiera lucirse a través de uno de los lienzos más recordados del dibujante.

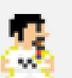
Siempre me llamó la atención la cantidad de variopintos personajes que cabían en la carátula de la cinta de cassette. Un buen puñado de tropas alienígenas se agolpaban en torno a Selena, la cual parecía mantenerlos a raya solamente con su mirada, su presencia y otras razones que la vista del imberbe jugador no podía ocultar. Magníficos los bichejos con cuernos y colmillos que la flanqueaban a ambos lados, personajes que se mantendrían en futuras reinterpretaciones del autor para dicho arte de portada.




La génesis del personaje



El aficionado medio al mundo del cómic debería conocer la respuesta, a no ser que haya estado abducido por las grandes editoriales americanas. Lorna es la niña mimada de Alfonso Azpiri, su personaje más icónico y que más alegrías le ha dado. Nació en 1979 de la pluma del guionista Carlos Saiz Cidoncha y los pinceles de Alfonso Azpiri. Apareció por primera vez en la revista erótico-política 'Mastia' a cuatro páginas por número. Luego pasó por las páginas de la mítica revista 'Cimoc' y de otras publicaciones como 'Humor a tope', 'Penthouse' o 'Heavy Metal'. Sus aventuras han sido recópiladas en los últimos años en álbumes y volúmenes integrales.

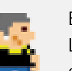


Phantis, el videojuego, tenía como protagonista a Selena. Esta rubia quizás tuviera una prima lejana, o no tanto. Lo más probable es que fuera un autohomenaje del maestro Azpiri hacia Lorna, protagonista de tantas y tantas aventuras en cómic, y a la vez, descarnado icono sexual, salpicadas siempre sus historias por un tono picante que nos encantaba disfrutar a los más talluditos.

Sea como fuere, lo cierto es que este juego no tuvo nada que ver con el Lorna que saldría años más tarde, lanzado por Topo Soft. Se dice que fue la compañía de Gabriel Nieto la que birló finalmente la licencia de Lorna a la compañía de los hermanos Ruiz.




Algunas curiosidades sobre el juego



El juego de Lorna era un proyecto que tenía inicialmente Dinamic. La programación del juego había comenzado e incluso se empezó a publicitar en prensa, con ilustración de Azpiri incluida, junto a otro juego llamado 'Vega Solaris'. Finalmente el proyecto de Lorna de Dinamic se canceló y Azpiri le propuso hacer el juego a Topo Soft, con el resultado que todos conocemos.

Azpiri estuvo muy involucrado en el proyecto del juego, e incluso su hermano Jorge se encargó del apartado gráfico. Alfonso se empeñó en que Lorna tenía que pilotar una moto jet, igual que en las páginas que él mismo dibujaba, así que finalmente se incluyó una fase de este tipo en el juego.

Otro dato curioso es que Azpiri dibujó un pequeño cómic de cuatro páginas que se incluyó dentro de la caja del juego.



Bien, pues una vez que hemos mencionado el bizarro parentesco entre Selena y Lorna, no está de más mencionar que Phantis fue distribuido por Electronic Arts en el Reino Unido, donde se le cambió el nombre a Game Over II para aprovechar el tirón de la primera parte. Por tierras británicas también se pensaba, al menos en aquella época, que un protagonista masculino tendría mayor aceptación. Si compraste el juego en edición UK, jugarías con el compañero de Selena en vez de con ella.

Más curioso aún nos resulta que la portada de Game Over II fuera una ilustración de Luis Royo; este magnífico ilustrador se repartía junto con Azpiri la mayor parte de carátulas de los juegos que se programaban en nuestra piel de toro por aquella época. Aunque también resultaba espectacular, no llegaba a las cotas de sensación que causara la censurada ilustración del primer Game Over, con aquel famoso pezón de quita y pon.



¡Me lo compré por la portada!

Seguro que te pasó. Hace 25 años no tenías la misma información que en la actualidad. No podías preguntar en foros o leer cientos de comentarios en revistas sobre un juego. ¿Compraste un juego solo por la portada? Nosotros sí...

Tuareg - Topo Soft (1988)



Este juego lo compré para Spectrum por el 92 o así, cuando el ordenador ya estaba casi finiquitado (incluso Microhobby había cerrado ya porque no sabían con qué rellenar sus páginas, nos decían en su último adiós). Lo vi en un quiosco donde se vendían un montón de cintas a 495 pesetas, y su portada me encandiló por varios motivos. El primero, evidente, la princesa a la que hay que rescatar en el juego. No hay mucho más que hablar, especialmente en los tiempos pre-internet y teniendo 13 años.

El segundo motivo era que daba la casualidad que justo me acababa de leer el libro Tuareg de Alberto Vázquez Figueroa, novela que me gustó mucho (y más su segunda parte, pero aún le quedaban unos años para ser escrita), por lo que con saber que iba a encarnar a un tuareg era para mí motivo suficiente para rogar, suplicar, extorsionar o lo que fuera necesario para que mis padres me lo compraran.

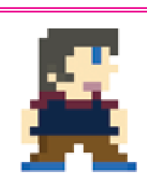
Después descubrí que había sido una buena compra. El tuareg al que encarnabas se llamaba Ben-Yussef y tenía que rescatar a la princesa Ait-Amar, la hija del sultán que había sido secuestrada por unos bereberes y la tenían retenida en Marrakech. El juego era una videoaventura de la época, donde tenías que deambular por las calles de la ciudad interrogando a los transeúntes y teniendo cuidado tanto con los cacos como con los policías y los matones bereberes. También podías comprar armas en armerías y reponerte en las posadas, con precios dependiendo del barrio en el que te encontrases.

Realmente nunca me pasé el juego porque mi hermano apareció antes con Turrican II y Saint Dragon y este Tuareg lo dejé un poco aparcado, y luego después ya me dio pereza volver a retomarlo. Pero en cualquier caso, pese a tratarse de un buen juego, eso me habría dado igual, yo el Tuareg me lo compré única y exclusivamente por la portada.





Sirwood - Opera Soft (1990)



Sinceramente, no estoy seguro de que año era. Deduzco que principios de los 90, un par de años después de hacer mi primera comunión e insistir durante tiempo a mi padre para que me comprase un Spectrum o tal vez un Amstrad CPC y finalmente entrar en casa un Amstrad... pero un Amstrad PC 286 con lo último del momento. Y allí estábamos mi hermano y yo un día de boda inquietos pensando que en casa acababan de instalar aquella por entonces bestia parda con VGA 256 colores y 40 megas de disco duro mientras los vecinos jugaban con ordenadores de 8 bits y cargaban con una cinta, hasta que mi padre, viéndonos, nos dio permiso para ir a casa y pudimos estrenar cada uno nuestro juego escogido.

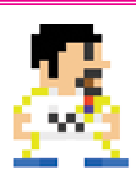
En el caso de mi hermano hablamos de otro grande, el 'Ángel Nieto Pole 500', que parecía -por no decir directamente que era- un clon del adictivo 'Hang On'.

En el mío, ya influenciado por libros fantásticos como 'La Historia Interminable' y no se si ya por entonces los de 'Elige tu propia aventura' de 'Magos y Guerreros', películas como 'Willow', 'Conan el Bárbaro' o series que me encandilaron como la de dibujos animados de "Dragones y Mazmorras", no pude evitar la atracción que ante mi suscitó la increible portada de aquel 'Sirwood'. Pero es que miradla: ese héroe de serio semblante con el peso de la responsabilidad sobre sus hombros, ese cabello ondulante desafiando la gravedad que emana poder cual Super Saiyan/Super Guerrero -aunque aún no sabíamos lo que era eso-, esa espada en mano y escudo reluciente delante, y ese enemigo críptico que se promete un digno rival mientras sus secuaces te vigilan uno a cada lado, uno desconfiado y el otro sanguinario.

Creo que fue sin duda uno de esos casos en que la portada no solo me lo vendió sin dudar un instante, si no que era muy superior y trascendía lo que el programa lúdico de Opera Soft contenía en sus bits. El juego poseía una gran banda sonora... en la intro, que no durante el juego. El juego estaba repleto de detalles: armas, enemigos a medio y final de nivel, variedad de secuaces durante la fase, buena ambientación y gráficos... pero pecaba de una alta dificultad propia de muchos juegos de compañías españolas de la época tal vez fruto de una jugabilidad a trompicones por falta de potencia con lo que, sin ser malo, no terminaba de ser digno de vestir aquella carátula y siempre, desde entonces, he soñado con qué aventuras y desventuras podría habernos dado el maestro Azpiri si hubiese dispuesto del tiempo para poder crear un comic basado en aquel videojuego.

Me temo que nunca lo sabremos, pero espero algún día conseguir una imagen de la suficiente calidad como para poder hacerme un poster que adorne "per secula seculorum" la pared de mi sala de ocio.

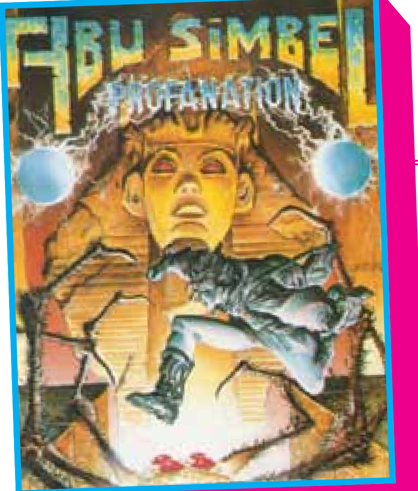
Dustin - Dinamic (1986)



Me pregunto qué pensaría el responsable de una prisión en la que ingresara un tal Kid Saguf. Saguf, Saguf... ¿en qué será experto el prenda éste? Menuda portada la de Dustin, compañeros. El diseño es sencillo, apenas una escarpada pared a la que puede asirse con dificultades el preso en cuestión, el cual, ataviado con su traje a rayas, dirige su severa mirada hacia la parte inferior de la prisión, de la que salen multitud de focos, fuentes de luz que anhelan localizar al recluso que ha osado amenazar con fugarse. Lo mejor de la portada no era el dibujo en sí, sino la paleta de colores utilizada: tonos oscuros, grisáceos y morados que representaban una noche en la que la luz de la luna y las linternas de los guardias amenazaban la libertad de un personaje que parecía asemejarse al chico amigo de Mot, cómic obra de Azpiri.

Dustin es, principalmente, una videoaventura, desmarcándose un poco de los estilos que se llevaban por aquella época: arcade de ensalada de disparos o plataformeo ensayo-error con saltos medidos al milímetro. Aún así, Dustin no se libraba de estar amenazado durante todo el juego por la espada de Damocles que simbolizaba la elevada dificultad impregnada en su propia concepción jugable; ya se sabe que se solían realizar los juegos lo más jodido posible, seguramente para alargar su duración. Con todo, Dustin era más asequible que otras pesadillas contemporáneas como Abu Simbel Profanation.

Controlamos al preso, al cual podemos mover a lo largo de cada pantalla del juego, primero en la prisión, luego en los patios y exteriores de la cárcel y por último en una extraña selva, con mago incluido. La clave estaba en recolectar los objetos que necesitábamos para avanzar. Los guardias debían ser abatidos a base de puñetazos o utilizando diversas armas, regalándonos objetos que servían de moneda de cambio para que otros presos y personajes repartidos por el mapeado nos los cambiaran por artilugios mucho más valiosos que un simple paquete de tabaco. Una curiosa mezcolanza de géneros. Dotado de un diseño gráfico bastante currado, los personajes poseían un buen tamaño y destilaban un diseño caricaturesco, alejándolo de la seriedad que podían tener juegos contemporáneos de temática similar, como el recordado 'The Great Escape'. Dustin, el preso español que me cautivó por su portada.



Abu Simbel Profanation - Dinamic (1985)



En mi etapa de jugador con el MSX no compraba revistas de videojuegos. Mi primer contacto con ellos se producía en las tiendas, donde veía los cassettes en aquellos expositores metálicos que aún hoy sigue habiendo en muchos bares de gasolinera. O por catálogo: más de una vez compré juegos al ya desaparecido BID (Boletín Informativo Discoplay). En ambos casos la única información que me ayudaba a elegir era una escueta sinopsis y la carátula, por lo que no sabía si tenía entre manos uno de los títulos más famosos del momento o uno de esos juegos horribles que sólo cargaría una vez, la del estreno. Con las carátulas había que andarse con ojo, porque eran interpretaciones muy amplias de una realidad muy limitada en cuestión de píxeles y jugabilidad. Otras veces no tenían nada que ver con el juego y por eso yo me fijaba más en las capturas de pantalla, que también eran engañosas porque no siempre se correspondían con mi sistema, dando lugar a una gran frustración monocromática al comenzar la partida.

Abu Simbel no me engañó. Reconocí la mano de Azpiri en la carátula y ya sabía que Dinamic era una compañía de calidad. Además la cultura egipcia siempre me ha fascinado, y para mí fue un reclamo muy poderoso ver la estatua de un faraón y a un héroe saltando el peligro. Algo de decepción sí hubo cuando descubrí que el héroe no era humano sino una pelota roja con patas cuyos saltos requerían precisión de pixel. Como decía el texto de la introducción: "Espera, calcula... y piensa antes de actuar".

Por lo demás sí parecía que el juego se ajustaba a lo que prometía la carátula: peligros por doquier en un ambiente egipcio-fantástico con criaturas típicas del desierto y otras más extrañas. Lo que más me gustó fue un detalle que hoy denominaríamos "spoiler", y es que al terminar la partida el juego mostraba todas las pantallas que faltaban hasta llegar al final. Así podías calcular cuánto habías progresado en tu exploración y sorprenderte ante la imaginación de los programadores y grafistas, que habían creado todo un mundo subterráneo lleno de puzzles y trampas que podían acabar con todas tus vidas de un plumazo, ya que al morir el personaje volvía a aparecer en la pantalla tal cual lo había hecho en su vida anterior, caminando o cayendo desde un salto previo.

Abu Simbel Profanation fue un juego bastante complicado que no conseguí terminar, pero me alegro de haber seguido mi instinto porque en su momento no lo supe pero estaba comprando uno de los grandes títulos de la edad de oro del soft español, y que todavía conservo en mi colección.



¿Te pasó a ti también? ¿Compraste un juego solo por su pedazo de portada? Si es así nos encantaría que compartieras tu experiencia. Envíanos un correo electrónico a **retromaniac.magazine@gmail.com** contándonos el juego que compraste y las razones 'portadísticas' que te llevaron a ello. Puede ser de cualquier sistema y época, ¡¡el único requisito es que realmente no supieras qué estabas comprando, y si encima te llevaste un chasco al probar por primera vez el juego tanto mejor!!



L'Abbaye des morts de Locomalito en Caanoo y Pandora
Desde la 'liberación' de una conversión en linux del genial juego de Locomalito, están apareciendo diversas adaptaciones para consolas de código abierto.



Teodoro no sabe volar para MSX elegido el mejor del MSXdev'12
La conversión realizada por Retroworks y Dimension Z del original para CPC, ha sido el más votado de la competición. Más info aquí: http://karoshi.auic.es/index.php?board=22.0

Visitamos Mallorca Game 2013

Disfrutamos de dos completos días en la primera edición de este evento sobre videojuegos que incluye una más que interesante oferta retro

Gratísima sorpresa la que nos han brindado a los mallorquines amantes de las máquinas retro los pasados 11 y 12 de mayo. Y es que Paco, Gonzalo y David, con la colaboración de Retro Mallorca y el Grupo Fleming (en plenas celebraciones de su 40º aniversario), han logrado montar un evento que poco puede envidiar a los que se hacen en otras capitales españolas. Todo ello ha sido posible gracias a la implicación de muy diversa gente, que ha enriquecido y diversificado enormemente la oferta inicial. Y es que lo que iba a ser un evento estrictamente centrado en la escena retro tuvo que cambiar su ubicación prevista inicialmente para dar cobijo tanto a empresas del sector como a comercios locales interesados en tener su espacio propio en el recinto.

Pese a que la afluencia fue algo más leve durante la mañana del sábado, la expectación en torno a la puerta minutos antes de la (algo retrasada) apertura mostraba claramente que mucha gente esperaba con ansia algo así en nuestra isla. Para despejar dudas, el aumento de afluencia de público tanto el sábado por la tarde como el domingo por la mañana justificó sobradamente el emplazamiento final en las aulas del **Grupo Fleming** de Palma, mucho más espaciosas y mejor equipadas que las de las inicialmente previstas de la **EDIB** (Escuela de Diseño de las Islas Baleares).

Nada más entrar, se topaba el público asistente con un PC corriendo un juego de Fórmula 1 conectado a una rudimentaria, pero funcional estructura sobre la que se asentaba un asiento deportivo (acompañado de su volante, pedales y palanca de cambios) movido por actuadores eléctricos que simulaba muy bien la acción que la inercia, la aceleración o la fuerza centrífuga ejercen sobre el piloto. Los responsables (que ya están gestando una versión más elaborada de su proyecto) son los chicos de **de VyT Technology, Toni Nicolau y Víctor Gómez**. Definitivamente, la cosa prometía.

El primer paseo por las aulas tenía una primera (que no única) parada obligatoria: La sala museo, montada en un 80% gracias a las aportaciones de Gonzalo y David (dos de los responsables del evento). En ella compartían espacio revistas de la época, los primeros ordenadores personales y consolas de sobremesa y portátiles con los que muchos de nosotros nos iniciamos en este mundillo, rarezas como la PanaCube y la Virtual Boy de Nintendo, la SEGA PICO, la Atari Jaguar con su lector de CD, versiones de sobremesa de clásicos videojueguiles como Donkey Kong, Pacman o Centipede... Vamos, una delicia *retrofriki*.





Que no fale el retro y el 'homebrew'. Las mini versiones de las conocidas recreativas MVS NeoGeo de SNK tenían una pinta espectacular y compartían espacio con la exposición de ordenadores y sistemas clásicos.

Siguiendo la ruta rápida antes de asistir a la primera conferencia de la mañana, tuve ocasión de echar una primera ojeada a las dos salas habilitadas para que los visitantes pudieran revivir sus de revivir grandes momentos a los mandos de grandes clásicos, tanto en máquinas recreativas (cuya selección de títulos expuestos se decidió por votación popular en la web del evento) como en consolas clásicas (todas ellas emuladas). Durante el fin de semana, en una de las salas se organizó un campeonato por puntuación del Tempest 2000 de Atari Jaguar y en la otra dos torneos por eliminatoria con los clásicos Street Fighter 2 (el campeón tenía un verdadero nivelazo) y Euro Champ '92 (en este último, un servidor tuvo una breve y lamentable participación... está visto que hay mucho óxido en estos dedos).

En una de las aulas los chicos del estudio mallorquín **Tragnarion Studios** presentaron en exclusiva al público e incluso montaron un torneo con su juego Scourge: Outbreak, ya disponible en XBLA (Microsoft lo ha etiquetado como juego triple A), y en el futuro en Playstation Network y Steam. Y no se trataba de la única presencia mallorquina del sector del desarrollo en el evento. La empresa **Kitmaker** también estuvo, recogiendo currículums vitae, a la caza de talentos. Además, se montó un concurso de cosplay y la EDIB organizó un concurso de ideas para la creación de videojuegos.









Entrevista con David Caldés

Nuestro redactor Mario se sienta unos instantes con un exhausto, pero feliz, David Caldés, uno de los organizadores del evento celebrado en Mallorca.

¿Puedes contarnos cómo has llegado a meterte en la organización de semejante tinglado y todo el proceso que conlleva?

Todo empezó cuando acabó la última edición de Retro Mallorca, todo el mundo acabó agotado y no sabíamos cuando llegaría la próxima cita. Decidimos que había que hacer algo, pues ya habían pasado dos años, y no había expectativas de nuevo encuentro. Entonces Paco Blaya (uno de los profesores de la EDIB, la escuela de diseño de las Islas Baleares), propuso la idea de cedernos un local y nos animó para que montáramos algo parecido a lo que había visto en Retro Mallorca. Llevamos unos cuatro o cinco meses organizándolo todo. Como siempre pasa, los últimos días se convierte todo en una locura, sin embargo, se intenta hacer todo de la mejor forma posible. Pienso, por lo que me cuentan, que la gente no se ha ido con mal sabor de boca, sino todo lo contrario.

Algo que nos llamó la atención fue que en un principio se había previsto montar el evento en la EDIB y finalmente se cambió al local del grupo Fleming. ¿Se tuvo que ampliar el espacio previsto?

Se produjo el cambio de localización debido a la gran cantidad de visitas que recibía nuestra página web y al gran interés que se estaba empezando a crear entorno al evento, fundamentado principalmente en el interés de la prensa, el boca a boca y el interés de las tiendas de videojuegos de la isla en participar. De hecho, tiendas que en un principio no confiaban intentaron apuntarse luego. Entonces decidimos usar un local con mejor estructura, más espacioso y moderno, como es la escuela Fleming.

Vistas las instalaciones del grupo Fleming, imagino que el cambio ha sido a mejor.

Sí, sin ninguna duda. Además, la gente ha respondido bien en lo que se refiere al espacio. No ha habido atascos, la gente ha podido disfrutar sin problemas y el poder usar las aulas ha sido muy positivo, ya que estaba separado por temáticas y cada uno ha podido ir a la que más le interesaba.

Una de las cosas que más impacta al visitante es la exposición de máquinas retro. No hay persona que no pase no una, sino varias veces a echar una ojeada a todo lo que habéis reunido. ¿Cuánta gente ha ofrecido sus máquinas para montar semejante museo?

Hicimos un llamamiento a la gente que quisiera aportar, ya que nosotros poseemos una gran colección. Sin embargo, no podemos traerlo todo. La gente ha respondido, aportando alrededor de un 20%, el 80% restante lo hemos puesto entre Gonzalo, otro de los colaboradores, y yo mismo. Hemos traído prácticamente toda nuestra colección para ponerla a disposición de la gente para que puedan echar el rato y ver máquinas que no habían visto nunca.

Con el cierre llega la hora de la autocrítica. ¿En qué aspectos podéis mejorar, de cara a eventos futuros?

Nuestro mayor crítico es el público que acudió al evento, al cual estamos deseosos de escuchar para conocer sus impresiones. En lo que autocrítica



respecta, tratar de llegar a una mayor variedad de público. Eso se podría conseguir ampliando las temáticas que se expusiesen. Ampliar la oferta informativa y las opciones de ocio para todas las edades. Sin embargo, estamos muy ilusionados con el resultado de esta edición. A partir de ahora, ¡¡¡mejorar!!!

¿Qué expectativas tenéis para el futuro? ¿Tenéis intención de repetir el año que viene?

Por supuesto. Las expectativas son las de siempre, volver a lo nuestro, que es seguir montando eventos de este tipo, que la gente pueda disfrutar. Vivimos en una isla, por lo que muchos no pueden ir a eventos similares, como Retro Madrid, Retro Málaga, Retro Coruña, etc. Queremos que la gente en Mallorca se sienta orgullosa de esta clase de eventos que realizamos una serie de amigos únicamente por diversión, ya que son sin ánimo de lucro, no se cobra entrada, ni se cobra por jugar, sino todo lo contrario, hay grandes premios para participantes en torneos, concursos de disfraces , etc. Premios que podemos otorgar gracias a los patrocinios de algunas empresas de Mallorca que están encantadas de ayudar en este tipo de eventos.

La calidad de las conferencias nos ha sorprendido gratamente, no solo por la variedad, sino por la calidad de los conferenciantes: Jorge Mejías sobre la impresión 3D, Néstor Soriano (Konamiman) sobre el 30 aniversario del MSX, el núcleo de Island Dreams acerca del desarrollo de recreativas en los 90, Slobulus y tú mismo sobre la retro especulación... podría seguir, pero los lectores se hacen ya una idea. ¿No os habéis dejado el listón muy alto para la próxima edición?

Nuestra intención y obligación es siempre seguir superándonos en cuanto a calidad de invitados, ya que supone un atractivo, y la elección del ponente adecuado puede suponer que la gente tenga mucho más interés por acudir al evento. Es el caso de Slobulus, con el que solo pude mediar un par de palabras en RetroMadrid y no conocía personalmente. Creímos que era el invitado perfecto ya que es una persona que está creciendo mucho en consideración dentro de la escena retro por su constante trabajo. En lo que respecta a Jorge y Néstor, me quedo sin palabras, siempre han demostrado su compromiso y sabiduría, es un lujo contar con gente de este nivel dentro de tu ciudad, son personas admiradísimas dentro de la escena y estamos muy orgullosos de ello. Quizás el año que viene os consigamos sorprender aun más.







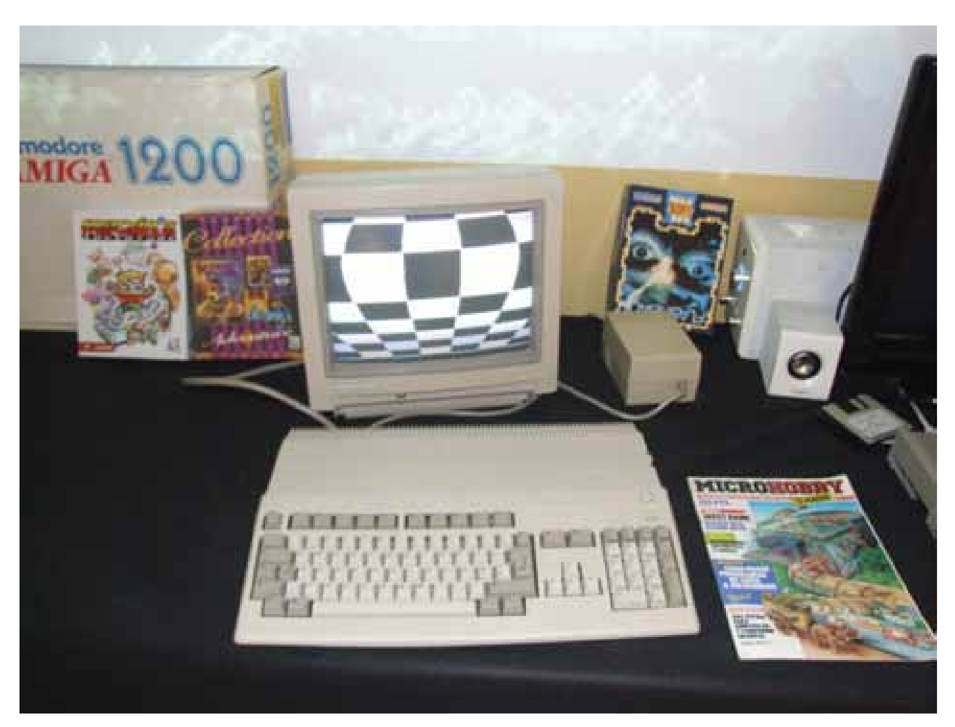
Algo más adelante, nos encontramos con los artistas de SP Arcade, unos fenómenos en la fabricación (por mero placer y/o por encargo) y restauración de máquinas recreativas que ya estuvieron presentes en la pasada **RetroMadrid**. Sus creaciones son de tal calidad, que uno tiene que hacer de tripas corazón para abandonar la sala sin haberles encargado uno de sus muebles mini arcade.

Justo antes de llegar a las salas 'MAME' y 'Emuconsolas', algunas de las paradas obligatorias por prácticamente cualquier visitante del evento, se habilitó otra aula en la que se disputó un torneo con el juego **League of Legends**.

Compartir conocimientos

Pero uno de los mayores logros de esta primera edición del Mallorca Game es la calidad de los ponentes que dieron charlas a lo largo de los dos días del evento. Se habilitaron dos salas a tal efecto, por lo que en ocasiones había que decidirse por una u otra conferencia, decisión en más de una ocasión harto difícil. A destacar la conferencia '¿Qué es la impresión 3D?' a cargo de Jorge Mejías (@Mejias3D) acerca de las aplicaciones de la impresión 3D en retro informática y videojuegos. Para un completo neófito en el tema, fascinante es la palabra que más se acerca a lo que aprendimos allí.

Slobulus (@slobulus), traído para la ocasión por la organización, y David Caldés (@dcaldes), nos hablaron sobre uno de los temas más candentes del momento, la 'Retro especulación: ¿Problema real?'. En tiempos en los que unos pocos tratan de hacerse de oro aprovechándose del hobby de otros cuantos, no deja de ser una corriente preocupante en la que el límite por el que pagar determinados juegos parece que aún no ha llegado. Encontraréis una gran cobertura del evento por cierto en el **canal de youtube** del propio Slobulus. La conferencia completa la podéis encontrar en este enlace: **http://goo.gl/r0Xec**





Nostalgia y compras. Siempre habrá un lugar privilegiado en nuestra memoria para el ordenador Amiga, y si encima justo al lado tenemos una zona de stands donde comprar antiguo software... ¡Malo!

Seguíamos con una 'Breve (o no) historia del MSX. 30º aniversario', a cargo de Néstor Soriano de día, @konamiman por la noche. Da gusto ver a alguien hablando con tanta pasión y cariño de un sistema que para muchos puede parecer obsoleto y olvidado Es un placer toparse de vez en cuando con esas raras avis que aúnan genialidad con modestia y cercanía. Lástima que los "genios" de Twitter implementaran el protocolo *https* horas antes de la conferencia, impidiendo que Néstor publicara un 'tuit' a través de su MSX. Por otro lado, poder ver su sistema operativo **Nextor** o el **Metal Gear 2 Solid Snake** original corriendo sobre MSX, impagable. Justo al pasar la página encontrarás una entrevista con este genio de los 8 bits.

El arcade también iba a tener su debida representación gracias a la charla 'Cómo crear videojuegos para recreativas' a cargo de Miguel Carrillo, actual *lead artist* de Tragnarion Studios e integrante de Island Dream, estudio mallorquín creador de recreativas para la conocida placa japonesa JAMMA allá por los años '90.

Entre conferencia y conferencia, tuvimos ocasión de visitar todos los espacios ocupados por negocios del sector, como Nexus, Resident Games, Moon Games o Star Games, que ofrecían tanto sus servicios como material retro, merchandising, ¡todo un peligro para nuestros maltrechos bolsillos! Siempre se agradece que en un evento de este porte tengan un hueco expositores de toda índole para hacer las delicias de los visitantes más 'incautos'.

Para completar, fueron varias las conferencias orientadas al desarrollo de videojuegos, en las que participaron tanto empresas del sector mallorquín



(Playspace, Osom, Tragnarion Studios), como la misma Microsoft, tratando temas como el desarrollo de juegos en red, el mercado de juegos para smartphones, claves para ganar dinero con un juego gratuito, los riesgos en la búsqueda de financiación, escaneado 3D y Mocap "Lowcost" aplicado a videojuegos, introducción al CLO3D.

En definitiva, Mallorca Game ha sido una gran piedra de toque, que esperamos tenga continuidad en el futuro. Muchas gracias a todos los responsables de tirar adelante el proyecto, especialmente a Paco Blaya (profesor de la EDIB), Gonzalo Pastor y David Caldés (miembros de Retro Mallorca). Sin todos ellos, no hubiera sido posible.

Entrevistamos a Néstor Soriano

Más conocido como 'Konamiman', el genial desarrollador nos habla sobre su Sistema Operativo Nextor para MSX presentado en la pasada Mallorca Game



¿Cuándo comenzaste a trabajar en Nextor y cuáles fueron las razones para ello?

Todo empezó en el año 2008. Un miembro de la MSX Association (un grupo de usuarios de MSX japoneses que en aquella época tenía los derechos de la marca MSX) contactó conmigo y me propuso ser uno de los representantes de dicha asociación en Europa. Decliné el ofrecimiento porque ello implicaba dedicar tiempo y dinero (debía asistir a reuniones periódicamente en Holanda) que yo no tenía. No obstante seguimos estando en contacto durante un tiempo, y un día, durante una sesión de chat, me habló de pasada del "proyecto MSX-DOS 2.50". En este punto hay que aclarar que la última versión de MSX-DOS, el sistema operativo "oficial" del sistema MSX, tenía el número 2.31 y fue lanzada en 1991. Así que le pedí más detalles y me dijo que, en efecto, había un proyecto en marcha para desarrollar una nueva versión, atención, a partir de las fuentes originales. Como desarrollador aficionado al MSX tenía claro que tenía que meterme en ese proyecto fuera como fuera.

Después de insistir mucho y de unos cuantos emails intercambiados entre varias personas, conseguí meterme en el proyecto y recibí las fuentes. No obstante, no sé si por un problema de comunicación, o porque el proyecto se canceló, jamás recibí ningún tipo de información sobre las características que se suponía que iba a tener el nuevo SO, ninguna asignación de tareas, ninguna estimación de plazos... nada. Por supuesto, yo no podía quedarme con los brazos cruzados con las fuentes en mi poder, así que decidí hacer mi propio SO añadiendo a MSX-DOS lo que yo pensaba que le estaba faltando. Decidir el nombre fue sencillo: si Linus tenía su Linux, Néstor tendría su Nextor.

¿Cómo resumirías la utilidad de este sustituto del SO original de MSX?

MSX-DOS era un sistema operativo diseñado para ser usado con disketes, y cuando los aficionados al MSX empezaron a desarrollar controladores de almacenamiento masivo (de disco duro primero, de tarjetas multimedia después), se encontraron con carencias que debieron suplir realizando ingeniería inversa del kernel y desarrollando utilidades propias y diferentes para cada controlador.

Podríamos decir que Nextor tiene dos objetivos principales. Por un lado expandir MSX-DOS añadiendo características que son necesarias cuando se quiere ir más allá de los disketes, evitando a los desarrolladores de hardware tener que hacer este trabajo para cada dispositivo desarrollado. Estos sólo tienen que escribir un driver para enumerarlos dispositivos disponibles y acceder a ellos a bajo nivel (leer y escribir sectores físicos), y Nextor se encarga de la gestión de particiones y de la asignación de dispositivos a letras de unidad (MSX-DOS trabaja con letras de unidad de igual forma que MS-DOS y Windows). Y por otro lado añadir características útiles para los usuarios, como soporte para el sistema de ficheros FAT16 (MSX-DOS sólo soporta FAT12, con lo cual el tamaño máximo de partición que puede manejar es de 32MB), particionador de dispositivos (el FDISK de toda la vida) o asignador de particiones a letras de unidad. Debo aclarar que el soporte para FAT16 ya estaba implementado en casi su totalidad en las fuentes que recibí, en esa parte yo sólo tuve que hacer algunos retoques.



Toni Gálvez - joycogames
El 27 de Junio de 1983 aparecieron los primeros ordenadores de marcas como Sony, Toshiba, Philips, Canon, Hitachi y Casio de este estandar ideado por Kasuhiro Nishi y Bill Gates. Los mejores juegos fueron japoneses, con franquicias que tuvieron luego continuidad como Aleste, Metal Gear, Bomberman, Eggerland, Parodius o Xak. Konami, Compile o ASCII destacaron con sus juegos.

Posteriormente aparecieron el MSX2, MSX2+ y el MSX Turbo R, este último de 16 bits, es el más potente.

Actualmente existen muchas personas que desarrollan para este sistema, manteniéndolo vivo, NeneFranz, Pepe Vila, Matra, Relevo, por citar algunos, crean grandes títulos que se venden actualmente en formato cartucho.

Néstor Soriano, más conocido como Konamiman, es una de las personas que más apoya al MSX. Creador del **Nestor Basic**, que amplia el Basic del MSX proporcionando más comandos para el tratamiento de gráficos. **Nextor**, una version mejorada del MSX-DOS, con soporte FAT16 e implementacion de particiones. **Networking Software**, una aplicación que permite conectar el MSX a internet. Actualmente los cartuchos MEGAFLASH SD incorporan su sistema Nextor.

¿La última beta tiene ya un buen puñado de funciones instauradas... ¿hay algo más que quisieras que Nextor también incorporara?

Por supuesto. Una característica muy solicitada es el soporte para emular diskettes. Esta característica, ya implementada en algunos controladores existentes, permite arrancar el ordenador usando ficheros de imagen de disco como si fueran diskettes físicos. Esto permite almacenar en un disco duro o tarjeta multimedia juegos antiguos que normalmente no permiten tal cosa, porque no están basados en ficheros (la información está grabada directamente en los sectores del diskette) o porque sólo funcionan en la versión 1 de MSX-DOS, demasiado limitado para usar algo más que diskettes.

Además de eso, quiero implementar la posibilidad de cargar dinámicamente drivers de dispositivo (actualmente el driver debe estar en ROM, junto al propio kernel) y un sistema de drivers de sistemas de ficheros (los drivers soportados actualmente simplemente acceden a sectores y es Nextor el que gestiona los ficheros y directorios) que permitiría usar particiones que no sean FAT12 ni FAT16 y controlar otros dispositivos como CD-ROMs o incluso acceder a unidades de red.

¿De qué características te sientes más orgulloso y qué es lo que más trabajo te ha costado desarrollar?

De lo más orgulloso que estoy es de haber conseguido una versión lo suficientemente útil y estable como para que se esté distribuyendo ya con un dispositivo de almacenamiento (el MegaFlashRom SCC+ de ManuelPazos) y la gente lo esté usando, aparentemente sin demasiadas quejas:-)



Lo más complicado ha sido conseguir entender el código (es un SO para un sistema antiguo y sencillo, pero un SO al fin y al cabo no es nunca un software trivial) lo suficiente como para poder "meter mano" de forma segura y conseguir implementar nuevas características que además funcionan (¡oh, ah!). El simple hecho de conseguir compilar el código ya fue todo un logro, es un buen puñado de ficheros en ensamblador que tengo que compilar con M80 usando un emulador de CP/M.

¿Es muy difícil hacer que Nextor corra en un MSX original? Básicamente, ¿qué pasos tendríamos que seguir?

Para usar Nextor en un MSX original es necesario o bien un cartucho flash regrabable para usar la versión "standalone" junto a controladores basados en MSX-DOS (en este caso se pierden algunas de las características de Nextor), o bien un dispositivo para el que exista un driver. Actualmente el único dispositivo para el que existe un driver "oficial" es el mencionado MegaFlashRom SCC+ de ManuelPazos; también tengo desarrollado un driver experimental para el controlador IDE de Sunrise, pero es muy inestable aún.

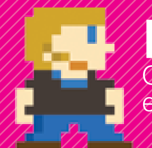
De todas formas también es posible usar Nextor con un emulador de MSX,y esa es quizá la mejor opción para quien simplemente quiera echar un vistazo.

En mi página web hay un tutorial detallado para empezar a usar Nextor, tanto con un MSX real como con un emulador: www.konamiman.com#nextor

¿Seguirás trabajando en Nextor en el futuro, es un proyecto "vivo"? ¿Qué tal ha sido la respuesta de la comunidad con tu desarrollo?

Es un proyecto vivo pero ligeramente vago. Por desgracia cada vez tengo menos tiempo libre y no puedo hacer avanzar el proyecto al ritmo que yo quisiera.

La respuesta de la comunidad estas siendo a mi parecer bastante buena. El hecho de que se esté vendiendo ya un dispositivo de almacenamiento con Nextor integrado y que yo no haya sido linchado en la plaza del pueblo es una buena señal. :-)



En mi cueva

O como veo el mundo que me rodea "apoltronado" en mi cuarto.

Pese a que ahora mismo dedique la mayor parte de mi tiempo de juego con consolas actuales, no hace mucho tuve la oportunidad de recibir como regalo la que es probablemente mi consola favorita de todos los tiempos, la SEGA Mega Drive. No creo que necesite ahora volver a enumerar las virtudes que atesora, pero sí que me gustaría reflexionar acerca de un hecho derivado de su uso: el tiempo.

Cuando hago referencia al tiempo me refiero básicamente la dedicación que le proporcionamos al entretenimiento virtual. Al igual que antaño, hoy día podemos disfrutar de nuestro pasatiempo favorito según las horas de las que dispongamos en nuestro tiempo libre. Si acabamos el juego será genial, pero si nos quedamos a medias, siempre se puede guardar la partida en la mayoría de los casos.

El otro día tuve oportunidad de jugar otra vez después de varias décadas al Sonic The Hedgehog en mi Mega Drive. No mentiré si al llegar al segundo nivel mi cara esbozó una pequeña sonrisa al recordar tiempos pasados, así que continué jugando. No obstante, llegó un momento en el que debía abandonar la partida para dedicarme a otras cosas, y ahí empezaron mis problemas: ¡debería empezar el juego otra vez!

¿Qué habría hecho yo hace décadas si Sonic The Hedgehog hubiese tenido puntos de control? ¿Lo habría terminado de un tirón, o me lo habría tomado con calma?

Evidentemente, ponerme al día en otro momento no me supone el menor problema, pero sí que es verdad que a estas alturas, con varios años de más a mis espaldas y con otras prioridades en la vida, llegar a completar el juego de nuevo podría convertirse en una odisea. Pero eso no es suficiente, puesto que tengo que sumar el resto de títulos actuales que tengo pendientes, y los de 16 bits que me quedan por redescubrir. Puede parecer una tontería, pero la situación puede tornarse algo agobiante.

Y es que ahora todo nos lo dan hecho. En la gran mayoría de juegos, siempre puedes continuar en un punto de control previamente salvado en memoria. Por supuesto, para nuestras ajetreadas vidas actuales esto supone un pequeño respiro porque puedes plantear acabar un juego con más calma, pero comparados con otros tiempos esta situación no dejaría de ser algo vergonzosa.

Está claro que son otros tiempos y uno no es un niño, por eso no dejo de preguntarme: ¿Qué habría hecho yo hace décadas si Sonic The Hedgehog hubiese tenido puntos de control? ¿Lo habría terminado de un tirón, o me lo habría tomado con calma? Probablemente ni me hubiera planteado lo segundo. En aquellos tiempos el orgullo de jugón cotizaba demasiado, por mucho tiempo del que dispusiera.

Lo cierto es que desde hace algún tiempo los juegos auténticos vendeconsolas, esos que rompen listas de ventas entrega tras entrega, gastándose millonadas en su producción no suelen ser los que más atraen a los nostálgicos mas empedernidos, pues suelen perderse en orgías narrativas de farándula y composiciones audiovisuales carísimas que sí, por supuesto, adornan al conjunto pero que al fin y al cabo son superfluas y no aportan (salvo honrosas excepciones) nada a la experiencia interactiva y jugable, que al fin y al cabo es de lo que deberían ir a los videojuegos. Tampoco es cuestión de invocar a un extremismo exacerbado, ¿o es que por perder parte de esos valores que poseen los videojuegos más primigenios deben dejar de ser considerado como tales? No es malo que existan esos juegos musicales, de capa caída en la actualidad, aquellos juegos que provocan el ejercicio físico, bailar delante del monitor, o los mentales aquellos que rozan el género educativo y que atraen irremediablemente a las masas hasta el medio interactivo. Vale, mientras más seamos en el mercado mejor, más atención por parte de las productoras y supuestamente se investigará más en originalidad y nuevos conceptos que ciertamente antes no existían, posiblemente por las propias limitaciones tecnológicas imperantes, pero creo por otro lado que lo que no deberíamos olvidar bajo ningún concepto son nuestras raíces, tan cercanas como vertiginosamente cambiantes en los últimos tiempos. Por eso nos chifla que al menos en nuestro país existan iniciativas que reúnen la flor y nata de antiquísimos sistemas, como la celebrada recientemente en Mallorca o todas aquellas que con gran esfuerzo organizan asociaciones como RetroAcción o la AUIC, acercando a diferentes puntos de nuestra geografía verdaderos dinosaurios de la informática para que todos podamos admirar de donde venimos, cuales fueron nuestros antepasados, cuales los primeros juegos, lo que se puede llegar a hacer con un vetusto ZX Spectrum conectado a internet... Todos tenemos derecho a disfrutar de lo que nos gusta, sea más o menos 'genuino', sea más o menos original, pero muchas veces las etiquetas lo único que hacen es discriminar cegándonos y no dejándonos ver toda esa oferta de la que podemos disfrutar actualmente.

No rechacemos nuestro pasado, y sobre todo, compartámoslo con los demás, pero aprovechemos también el presente, rico en matices y deudor de toda una carrera tecnológica y de mágico entrenamiento y diversión.

Crónica Gamepolis. El 'retro-showfloor'

Disfrutamos de dos completos días en la primera edición de este evento celebrado en Málaga sobre videojuegos que incluye una más que interesante oferta retro



Han sido nuevamente tres días intensos en un evento en el que los videojuegos eran los protagonistas. Más de 15.000 visitantes han pasado por el palacio de exposiciones de Málaga para disfrutar con las más de 50 actividades programadas, se dice pronto... Después de disfrutar en marzo de RetroMadrid 2013, en este caso no se trataba únicamente de destacar nuestro pasado, sino que el espacio se compartía con otras formas de entender el videojuego, desde campeonatos con el último Call of Duty, hasta el cosplay y unas más que interesantes charlas de temática muy variada.

Y es que la primera edición de Gamepolis ha tenido de todo, los torneos multidinarios con suculentos premios para los ganadores, una zona de exposición donde stands de grandes y pequeñas compañías mostraban sus productos, tiendas en las que comprar videojuegos y merchandising, charlas y talleres, un escenario para música y la presencia de youtubers… y por supuesto nuestros queridos rincones dedicados al retro, donde la verdad es que pudimos disfrutar con más material del que esperábamos en un principio. Nada más entrar por la atestada puerta nos identificamos a la organización y nos fuimos corriendo a buscar la zona retro, cuyo centro eran unas series de mesas en las que podíamos admirar un buen puñado de modelos del MSX, el estándar que cumple 30 años y al que se dedicaba esta parte de la exposición. Promovido por los Usuarios de MSX de Málaga, en las esquinas de estas mesas Toni, Gaby, Rafa y Francis habían colocado unos televisores con ordenadores MSX conectados que estaban mostrando a todo tren algunos de los juegos más representativos en la vida de este fantástico estándar como Aleste 2 de Compile, el impresionante Space Manbow de Konami y el no menos clasicazo Yier Kung Fu, también de Konami. El sábado además Isaías llevó su Turbo R para deleite de los asistentes.

Toni hizo de maestro de ceremonias y nos fue mostrando lo que allí había expuesto: "*En el lado derecho de la mesa tenemos la serie de MSX1, son ordenadores con un corazón con un procesador Z80 y un chip de vídeo que permite manejar sprites y 16 colores. Estos ordenadores tienen además un diseño muy variado ya que cada marca aportaba su propio diseño al sistema, así que tanto Sony, como Philips o Sanyo presentaban carcasas diferentes aunque todos fueran compatibles entre sí*". Los dos MSX1 de Sony expuestos tenían además un par de cartuchos Megaflash insertados en sus ranuras: "*Estos cartuchos permiten grabar los juegos directamente en la memoria ROM del cartucho. Para los desarrolladores es una forma muy sencilla de probar los juegos que creamos directamente en el ordenador real*".

Retro para todos. La zona retro destacaba por la exposición de MSX y la colección de Edu. Debajo el Club Vintage grabó un programa ante el público que quiso congregarse en una de las salas de Gamepolis. A la derecha, las máquinas de Mundo Arcade, y a la izquierda las de 'Matamarcianos', estuvieron siempre funcionando con gente de todas las edades disfrutando con juegos como Metal Slug o Three Wonders.





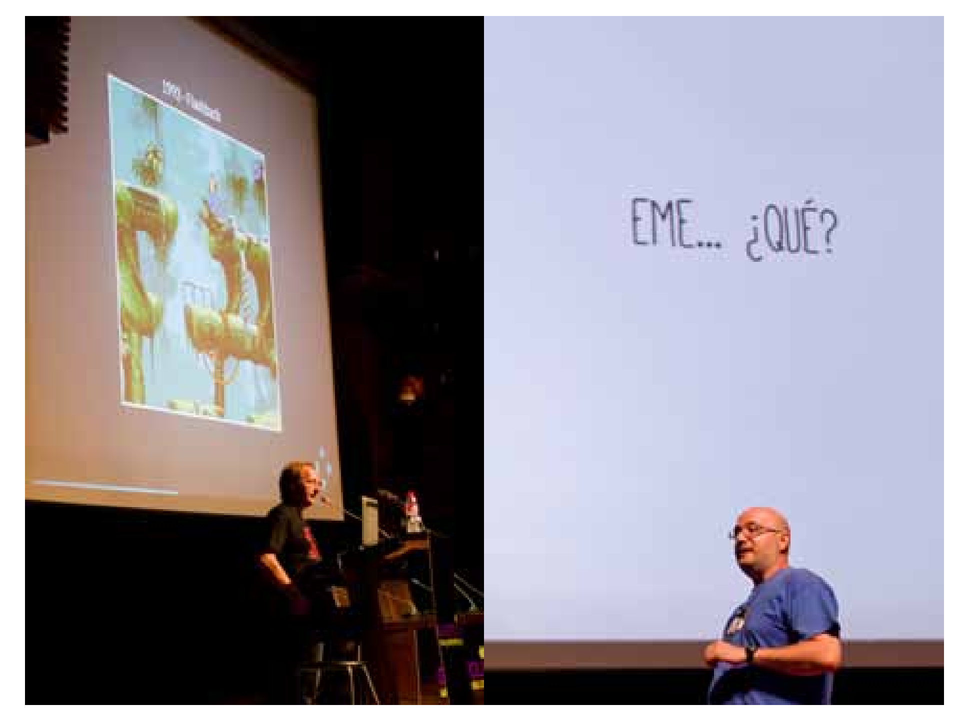


Junto a la zona de exposición de consolas, nos acercamos a Eduardo Álvarez de Mundoconsolas para que nos contara todo lo que habían traído para deleite de los visitantes. Josua (Kultur) de Retro Entre Amigos nos presentó amablemente a Eduardo a quien pedimos que nos fuera mostrando la colección de unas 190 consolas expuestas, y que se detuviera en lo más curioso o en aquellos aparatos que fueron más complicados de conseguir. Eduardo lleva coleccionando desde hace unos 20 años: "*Desde chico cuando salía con mi padre a quien le gustaban mucho las maquinitas, disfrutaba con PacMan o Space Invaders. La primera consola que compré fue una Super Nintendo que adquirí en Irlanda en un viaje que hice para aprender inglés. A partir de ese momento me entró el gusanillo de coleccionar sistemas y en cada viaje que hacía con mis padres visitaba tiendas de segunda mano o centros comerciales buscando algún juego o consola siempre según las posibilidades económicas de un niño de 14 o 15 años*". Allí podíamos observar reunidas consolas como Atari 2600 o la Famicom compartían espacio con Playdia, una PC Engine LT en perfectísimo estado y funcionando, una Vectrex o el tándem del Laserdisc de Pioneer junto a Megadrive y Turbo Grafx.

Aún nos faltaba la sorpresa final, y era el combo de Sharp entre televisor y Super Nintendo que se utilizaba en algunos hoteles japoneses. Una entrada en la parte superior de la pantalla permite introducir los cartuchos, mientras que la parte inferior se encontraban las conexiones de los mandos: "*Recientemente he adquirido otro de los combos de Sharp también para hoteles pero algo diferente a este modelo. En el nuevo hay una cajetilla con cartuchos que se activan al echar unas monedas*", nos comentaba Eduardo.

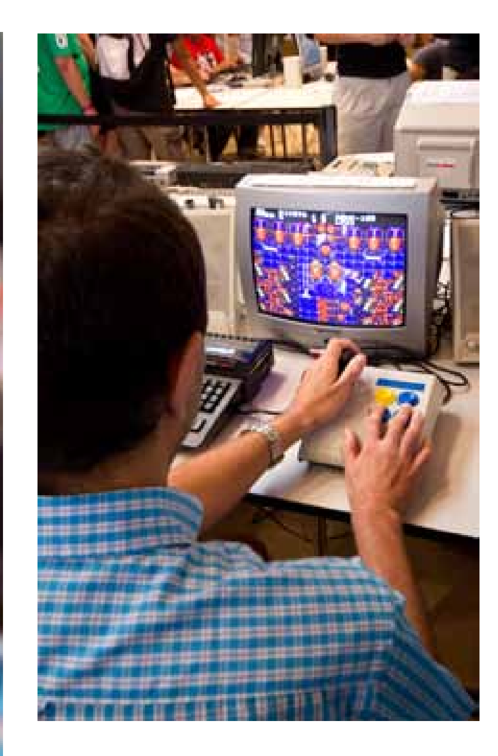
Justo al otro lado de la exposición de máquinas de Edu se encontraba la galería de ilustraciones originales de los juegos de Dinamic, enmarcadas y que brillaban desde luego con luz propia. Un pedazo de nuestro pasado en el que se paraban muchos curiosos de todas las edades, padres explicando a sus hijos la dificultad del Profanation, o los comentarios jocosos sobre los problemas de censura en la portada de Game Over. Un toque de distinción sin duda para los amantes del retro.

En la otra esquina de la sala se ubicaban los chicos de Mundo Arcade, un grupo de entusiastas mayormente malagueños amantes de las recreativas y los muebles arcade en general, encantados de echar siempre una mano a todo aquel interesado en tener un mueble, construirlo, repararlo, etc. Ángel, Juanfra y José Manuel nos contaban que a raíz del anuncio de la desaparición de un conocido foro sobre máquinas recreativas, decidieron continuar con la actividad en su propio foro donde "*dar soporte, ayudar a la gente interesada en hacerse una máquina, e incluso construirla desde cero para el que sea menos manitas. Nuestra motivación principal es que no se pierda en el olvido este magnífico hobby y nos mueve sobre todo ayudar a la gente, dejando de lado la parte comercial*". A este grupo le encanta restaurar máquinas sobre todo, las buscan y ayudan a la gente a encontrarlas, ya que









es una pena que los recreativos hayan desparecido de esta forma: "*Buscamos las máquinas en almacenes e intentamos esperar a conseguir algunos interesados para que pueda salir más asequible la compra*". Las máquinas que trajeron estuvieron siempre copadas de jugones y al equipo de Mundo Arcade le encantaría poder llegar a establecer una especie de local donde todos pudiéramos disfrutar de las máquinas arcades de toda la vida, pero por el momento se antoja algo muy complicado debido a temas legales y económicos. ¡No perdamos la esperanza de volver a disfrutar de un salón en toda regla!

No podíamos abandonar la sala sin antes hacer una pequeña parada en el stand de matamarcianos. es donde se agolpaba un gentío alrededor de algunas pequeñas máquinas tipo bartop con tabletas en su interior que servían al mismo tiempo de procesador para los emuladores y de pantalla para visualizar los juegos. Toda una cucada. Manuel nos explicó como comenzó con esto de la construcción de los pequeños muebles que presentaba: "*desde pequeñito me encantaban las maquinitas arcades. En un momento quise adaptar una grande que compre de un recreativo y me di cuenta que se me daba bien, así que comencé con los bartops con ordenadores en su itnerior hasta que he llegado a hacer estos muebles pequeños que veis aquí con unas tabletas baratas pero lo suficientemente potentes como para hacer correr MAME*". Y la verdad es que por un lado el tamaño, más reducido que las habituales *bartops*, y por el otro, utilizar una tableta como soporte tecnológico, juegan a su favor para que los indecisos o aquellos que no tienen mucho espacio en casa se decidan por este formato.

En cuanto a las conferencias, acudimos en la mañana del sábado a la charla impartida por Miguel Carrillo, de Tragnarion Studios, quien repasó de manera muy sencilla pero con gran pasión, la evolución gráfica de los videojuegos desde aquel lejano Pong y sus clones hasta las últimas superproducciones que utilizan motores gráficos ultrarealistas.

Por la tarde apareció en escena nada menos que The Batman Group para proporcionarnos unas pinceladas de la siempre interesante 'demoscene'. Cuando las luces del auditorio se apagaron para mostrar una de las mejores producciones de este grupo en la gran pantalla de la sala, el ambiente cambió de pleno y 'Batman Forever' lució como nunca. Después de esta lección de programación y arte, le tocaba el turno al MSX, uno de los homenajeados en Gamepolis. El estandar japonés cumple 30 años y Gaby López y Martos, dos fieras del sistema, se encargarían de hacerle justicia con su charla '30 Aniversario del MSX: Papá, ¿por qué somos del MSX?'. Desgraciadamente Martos no pudo acudir por un problemilla de salud, pero ante nosotros se descubrió Gaby, muy resolutivo y que se movió como pez en el agua en el escenario mientras relataba los pormenores del nacimiento del MSX, y su posterior historia hasta llegar a nuestros días. Justo a continuación llegaba Toni Gálvez quien junto a MAC impartió un pequeño taller sobre el pixelado. La exposición comenzó con un repaso de los orígenes de este venerable arte, mostrando algunos de los programas más conocidos para pixelar, como el grandioso Deluxe Paint, o el no menos maravilloso Art Studio para Spectrum.



En la mañana del domingo era nuestro turno. Presentamos la revista ante todos los que se congregaron en la sala y repasamos el desarrollo de la revista y la web, desde las razones de su nacimiento hasta el paso al papel gracias a las campañas de *crowdfunding*.

Nada más terminar fueron Daniel del Olmo y Raúl García de Ze[h]n Games, quienes tomaron el escenario para presentar su libro 'Letras Pixeladas'. Aunque tuvieron algunos problemillas técnicos con las conexiones y los ordenadores, finalmente salieron totalmente airosos y además de hablarnos de su libro, iniciaron un más que apasionante debate acerca de la situación actual en nuestro país en cuanto a publicaciones sobre videojuegos, la cultura y el respeto sobre la escritura en este sector.

En conclusión un evento muy interesante que aglutinó diversas facetas y formas de entender el videojuego. Quizás una mayor acotación de las diferentes áreas redunde en la mejora del evento y en su organización, pero en definitiva podemos afirmar que GamePolis ha empezado con muy buen pie y es de agradecer el esfuerzo e interés de los organizadores por crear un encuentro de este tipo. ¡Hasta el año que viene!

Visita www.retromaniac.es para una crónica más amplia

iDÉAME 2013, un evento para diseñadores indie consolidado y con mucho futuro

España es, por volumen, el cuarto mercado a nivel europeo del sector de videojuegos, pero un tamaño tan grande no ha sido capaz de generar una industria del videojuego que cuente con la salud de países de nuestro entorno como Francia o el Reino Unido. Muchas son las causas de este desfase entre consumo y producción, pero quizá precisamente por ello es de agradecer que existan encuentros como iDÉAME, cuya última edición se celebró el pasado 13 y 14 de abril en Madrid y al que RetroManiac acudió para echarle un ojo a todo aquel tinglado.





Para aquellos que no lo conozcan, iDÉAME es, en palabras de **José (Pepe) Arcas**, uno de sus promotores y jefe de la división de Marketing de Nintendo, una feria con "*el objetivo de hacer entender a los estudiantes las posibilidades reales de poder convertirse en desarrolladores profesionales*". Sin embargo, vivir del desarrollo de videojuegos hoy en día no es fácil, da igual el nivel al que te muevas. Por eso es por lo que iniciativas como iDÉAME son tan interesantes, porque aunque sean pequeñas y con un aforo muy limitado, lo que buscan es potenciar el nacimiento y crecimiento de nuevos estudios de desarrollo. Por lo tanto, iDÉAME no consiste, tan sólo en una serie de charlas más o menos técnicas, sino que, como nos decía el propio Pepe, "*se trata de conseguir que vengan desarrolladores de todo el mundo para que nos den una visión menos romántica y más realista de lo que supone hacer videojuegos*". Y es que en iDÉAME no sólo ves y escuchas a los desarrolladores que se suben a la tarima del escenario a dar su charla. Ahí tienes sus juegos, y ahí está el mismo creador encantado de charlar contigo y compartir su experiencia.

¿Y cómo ha sido exactamente este evento? Tras desplazarnos a la madrileña localidad de Pozuelo, a la Escuela Cinematográfica de la Comunidad de Madrid, edificio adscrito a la Universidad Complutense de Madrid (el promotor junto con Nintendo España), entramos en un enorme edificio de ladrillo rojo cuya entrada está dominada por consolas de Nintendo con los juegos de los desarrolladores invitados. Ahí encontramos desde alguna 3DS con el Castlevania de Mercury Steam, a varias WiiU corriendo juegos como el espectacular Trine 2 o el divertido Toki Tori 2, mientras numerosas azafatas ayudaban y amenizaban con su simpatía y belleza a los presentes en la feria. Contiguo a esta entrada se encontraba el auditorio, y en la parte superior encontramos un pequeño rincón para tomar un refrigerio. Lo habitual era toparnos con varios corrillos en las mesas discutiendo algún desarrollo o mostrando alguna técnica nueva en la que los orgullosos propietarios de los ordenadores estaban trabajando.

Y ya está. Entonces... ¿dónde está la chicha del iDÉAME? La chicha la encontramos tanto en las diversas charlas como en estos corrillos. El evento no está pensado para ser algo masivo, sino para tener un pequeño aforo donde todo el mundo pueda aportar y recibir al mismo tiempo. Si eres un desarrollador de videojuegos en cualquiera de sus distintas facetas, valorarás más tener la posibilidad de conocer y charlar con **José Luis Márquez**, director de desarrollo de Castlevania Mirror of Fate, que simplemente poder ver o jugar a los juegos de Mercury Steam... quizás por esto también era mucho más fácil jugar a Oliver&Spike: Dimension Jumpers que charlar con la simpática y guapísima **Natascha Röösli**.

Así pues, iDÉAME es una feria de tipo social, donde lo de menos son los productos y lo importante son las personas. Y esta fórmula gusta tanto a los participantes como a los ponentes. En palabras de **Tyrone Rodriguez**, de Nicalis, "*el mundo necesita más eventos así que junten medios para favorecer a estudiantes y desarrolladores. En EEUU, probablemente el país más fuerte en el desarrollo de videojuegos por encima incluso de Japón, no hay un evento como este*". Posiblemente Tyrone tenga razón, en el sentido de que España no tiene una industria potente con grandes estudios y/o empresas en el sector. Mercury Steam es una excepción, como lo fue Pyro en su momento, pero la mayor parte del desarrollo en España se hace desde grupos pequeños con más ilusión que medios, y a este público, especialmente al que empieza, es al que está dirigido el encuentro. Podríamos denominarlos indies, aunque ninguno de los desarrolladores importantes indies está realmente contento con esta denominación. "*Pero el saco de indie es muy grande*", argumentaba **Francisco Téllez**, creador de Unepic, "*ahí está metido desde un tío que se hace un juego amateur en unas horas hasta desarrollos muy serios y profesionales*". "*Si indie significa ser independiente sí, somos indies*", decía en una charla **Martijn Reuvers**, cofundador de Twotribes. De acuerdo, señor Reuvers, 'desarrolladores independientes' mejor.





Tyrone Rodríguez y Nicalis centrados en la distribución de juegos independientes ahora tienen mucho trabajo con lo nuevo de Daisuke Amaya o el no menos prometedor '90's Arcade Racer'...



Prueba de algunas novedades. Nintendo aprovechó lógicamente el evento para situar algunas estaciones demo de Wii U y 3DS donde los asistentes pudieran probar los nuevos lanzamientos preparados para estas consolas.

Porque si bien hasta hace relativamente poco tiempo era realmente complicado para un desarrollador independiente conseguir que su juego fuera distribuido y conocido más allá de pequeños y especializados círculos, en los últimos tiempos hemos visto cómo pequeños grandes juegos se han hecho un sitio en el saturado panorama de juegos triple-A. Ahí tenemos juegos de gran éxito como World of Goo, Legend of Grimmock, Limbo o por supuesto bombazos como Minecraft. Puede que los 90 no hayan vuelto, pero de nuevo un pequeño estudio compuesto por un puñado de personas con talento pueden ganarse la vida en esto de los videojuegos.

El mundo necesita más eventos así que junten medios para favorecer a estudiantes y desarrolladores. En EEUU, probablemente el país más fuerte en el desarrollo de videojuegos por encima incluso de Japón, no hay un evento como este.

Este éxito no ha pasado desapercibido para muchas de las grandes. En Steam hace tiempo que se pueden encontrar varios juegos de desarrolladores independientes (y ahí está la reciente Greenlight), también Microsoft y Sony tienen sus planes para este tipo de desarrolladores, y por supuesto Nintendo también ha decidido subirse al carro de estos juegos apoyando al desarrollador independiente a trasladar o programar directamente sus juegos en sus máquinas. "*Con Unity, con HTML5, con Javascript... se están poniendo en la mesa muchas herramientas para que sea posible llevar los juegos a las consolas de Nintendo*", nos cuenta Pepe. "*No buscamos que los desarrolladores saquen una exclusiva en nuestras consolas, sino que sean capaces de diferenciarse en WiiU y sacar partido a la doble pantalla, a todas las funciones on-line de la consola, etc. Luego viene la parte de la distribución, donde intentamos que los desarrolladores entiendan los beneficios de la distribución digital que tenemos en nuestras consolas. Wiiware y DSIware fueron los primeros pasos de Nintendo, probablemente más tarde que otras compañías, pero Nintendo eShop se ha convertido en una plataforma más sólida.Aún queda mucho por mejorar, pero ellos [los desarrolladores independientes] sí han entendido que el nuestro es un ecosistema mucho más agradable para cualquier tipo de desarrollador y no sólo los que son muy fieles a Nintendo*".

¿Quiere decir lo anterior que Nintendo colabora con los desarrolladores independientes, algo así como el antiguo sello de calidad de Nintendo? La respuesta de Pepe es clara, "*en Nintendo somos parecidos a estos pequeños estudios en el sentido de que nosotros sólo hacemos juegos. La diferencia es la escala, pero nosotros no hacemos sistemas operativos, ni televisiones ni nada ajeno a este sector, y nuestro objetivo es el mismo, divertir y hacer que la gente disfrute con nuestros productos. En ese sentido, a nivel local, ayudamos a la Complutense y a pequeños estudios a nivel de comunicación y de márketing, aunque nunca estemos involucrados en la selección de ideas. Los estudios lo desarrollan y nosotros les echamos una mano en la fase final*".

Obviamente, esta es la visión de Nintendo, pero... ¿qué opinan los desarrolladores con los que colaboran? Dado que iDÉAME está patrocinado por Nintendo sería complicado conseguir una voz imparcial. En cualquier caso, preguntamos por esta relación a Francisco Téllez sobre la salida de Unepic en WiiU (al cual pudimos jugar un rato), "*con Steam tuve muchos problemas, me rechazaron el juego y luego tuve que sacarlo por Greenlight, y ahí ya tuvieron que*

publicarlo cuando la gente lo votó. En cambio, con Nintendo no ha habido ningún problema".

Cuando los desarrolladores hablan de videojuegos es habitual que el tema económico se deje en un discreto segundo plano. Trasladamos esta cuestión a **Mikael Havery**, responsable de márketing de Frozenbyte. Él está acostumbrado a la actitud del desarrollador, que ve su trabajo como algo puro mientras que el dinero es lo que vuelve sucio al sector. "*¡Claro!*", nos dijo irónicamente, "*no nos gusta el dinero. Pero si quieres vivir de esto, más te vale tener una buena política de ventas*". Y es que si bien todos coinciden en las claves del éxito del desarrollo de un buen videojuego, como trabajo duro, constancia, talento e ilusión, en temas económicos la cosa cambia. Fe y un poco de suerte suele ser lo que te dicen, matizando que la suerte es para quienes la buscan. ¿Y Kickstarter? Las noticias de juegos financiados gracias a plataformas de *crowdfunding* han sido todo un bombazo en los últimos tiempos, porque permiten tratar directamente con el consumidor que pre-compra el juego y a los creadores de videojuegos desarrollar sus ideas sin depender de la censura y criterio de sus editores. Ahí tenemos los éxitos de Double Fine o Richard Garriot por poner un par de ejemplos, pero por desgracia no es oro todo lo que reluce. Le preguntamos a **Josué Monchan**, guionista de Pendulo, su experiencia con Day One, un proyecto de aventura gráfica en Kickstarter para el cual se pedía una financiación de 300.000€ y se consiguieron poco más de 48.000. "*Con Day One nos equivocamos en todo*", nos dijo. "*Quizá un Runaway o un Hollywood Monster habría tenido más posibilidades de éxito*". ¿Tal vez sólo los grandes nombres, los realmente grandes, son capaces de conseguir la financiación deseada? ¿El público padece también *secuelitis* aguda?

No en vano, en los tiempos recientes apenas ha habido juegos nuevos (llamemos juego a IP, acrónimo de Intelectual Property o lo que es lo mismo, saga, franquicia o el término que más guste en español). Secuelas, precuelas, reboots, remakes... parece que la innovación ha desaparecido de las grandes empresas e incluso entre los desarrolladores independientes más importantes empiezan a sufrir el mismo síndrome. Este tema también fue tratado con una mesa redonda en iDÉAME cuya conclusión fue que es más fácil crear una secuela que un juego nuevo porque se parte de un planteamiento que ya funciona y muchas decisiones ya están tomadas, aunque por el contrario una secuela no tiene porqué significar una merma en la innovación o en la creatividad, todo depende de cómo quieras enfocarlo. ¿Pero no es aburrido hacer siempre el mismo juego, como por ejemplo los Pokémon? Esta pregunta se la hicimos a **Alex Neuse**, cofundador de Gaijin Games, quienes acaban de presentar BIT.TRIP Presents… Runner2: Future Legend of Rhythm Alien, obviamente una secuela: "*Nosotros nunca hemos hecho el mismo juego, aunque sea una secuela siempre buscamos hacer algo diferente. Pero imagino que sí, que si tuviera que hacer siempre un juego como los distintos Pokémon me acabaría resultando aburrido*".

En definitiva, iDÉAME no es una cita para todo el mundo, está pensada y diseñada para conectar a pequeños estudios de desarrollo de videojuegos que están dando sus primeros pasos en esta industria con estudios mayores que ya han superado con éxito esta etapa y han publicado con éxito algún juego, y eso, a tenor de la experiencia vivida, lo han conseguido. Tal y como nos comentaban los chicos de **Red Little House Studios**, un estudio valenciano recién creado como quien dice con un primer proyecto muy interesante en desarrollo, "*hemos conocido a un montón de gente y hemos recibido una opinión muy positiva de nuestro juego. Se lo hemos enseñado a Austin Ivansmith, se ha puesto con nosotros y nos ha terminado dando una clase magistral impresionante. Nos dijo que nos veía a nosotros como se veía a él mismo hace diez años*". Para esto se hizo iDÉAME, y ya estamos deseando que pase un año rápido para poder asistir a la nueva edición del año que viene.





'Entre famosos'. Nuestro redactor Javi (Vampirro) se codeó con algunos de los desarrolladores independientes más fuertes del momento como Mikael Havery (Frozenbyte), Martijn Reuvers (Twotribes) o Jouse Monchan (Pendulo).





Reutiliza tus viejas cajas vacías de cassette

Una de las mejores formas de tener de nuevo tus cartuchos de GameBoy sueltos a buen recaudo

¿Eres de los que tienes un montón de cartuchos sueltos de la Game Boy original? ¿Te gustaría tenerlos bien organizados todos? ¿Te sobran cajas de cassette por casa? Si lo juntamos todo y gracias a **g0sub**, un usuario oriundo de Italia de los foros de **TheCoverProject**, que tuvo ya hace un tiempo esta genial idea, puedes usar las cajas de tus antiguos cassettes para guardar tus cartuchos sueltos de Game Boy, Game Boy Color o Game Boy Advance.

Tan solo tienes que prescindir de una de las pestañas de la caja de cassette donde encajaba la bobina y buscar si g0sub ha diseñado la portada para tu juego, o porque no, ponerte manos a la obra y diseñar la tuya propia, para imprimirla y ponérsela a la caja de cassette con tu juego dentro, ya que también hay plantillas disponibles para ello.

Desde luego una genial idea para tener tu colección de juegos de Game Boy, huérfanos de sus cajas originales de cartón. Lo cierto es que además de ocupar un espacio reducido en la estantería y ayudar a la conservación del cartucho original de Game Boy, hace bonito junto al resto de juegos originales.

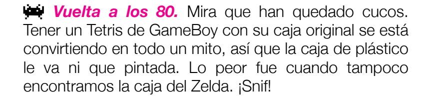
En RetroManiac ya estamos empezando a usar esta técnica y ahora nuestra colección parece otra cosa como podéis ver en la pequeña muestra justo bajo estas lineas. Encontrarás más información en el hilo del foro de TheCoverProject, y en el par de enlaces a Mediafire en los que g0sub está dejando sus portadas ya creadas. ¡Para pensárselo vaya!
http://www.thecoverproject.net/forums/index.php?topic=5827.0

Descarga carátulas:
Paquete 1: http://www.mediafire.com/?zl5rad4gaacsi
Paquete 2: http://www.mediafire.com/?te5bxobm024c4









Vuelta a los 80. Mira que han quedado cucos. Tener un Tetris de GameBoy con su caja original se está convirtiendo en todo un mito, así que la caja de plástico le va ni que pintada. Lo peor fue cuando tampoco encontramos la caja del Zelda. ¡Snif!



Hace unos meses vi la presentación de la XBOX ONE, y hoy me he comprado un Spectrum. Ésto, que fue una mera casualidad pues ya tenía lo del Spectrum en mente y llevaba semanas rastreando la opción que mejor se me ajustase, en realidad es poéticamente representativo de como me sentí por un momento...

El pasado 21 de Mayo Microsoft presentó lo que va a ser su nueva generación del entretenimiento, y utilizo ésta palabra, "entretenimiento", totalmente consciente como podréis imaginar al ver que la propuesta de la compañía americana trasciende el mero videojuego. He de reconocer que no me entusiasmó su propuesta precisamente. Sentí que aquello que se presentaba no me tenía como público objetivo, que tal vez me había quedado "fuera de juego". Las noticias que se fueron sucediendo tras la presentación no hacía mas que reafirmar mi indiferencia ante aquel aparato que no parecía hecho para mi. Restricciones -que no bloqueo- de la segunda mano y por tanto el alquiler y préstamo de los juegos, (¿no puedo prestar un juego a un amigo, en serio?), fue solo el comienzo pero suficiente para pensar que lo tenían difícil para meter la XBOX ONE (otra cosa, el nombre, tal vez tan poco atractivo para mi... WiiU) en mi salón.

No tardé mucho en apreciar lo que considero una estrategia inteligente por parte de Microsoft. Aunque la XBOX 360 ha mejorado bastante la situación consolera de la empresa respecto a la primera XBOX al final de generación parece que ocupará un tercer puesto dulce y meritorio pero tercero de tres a fin de cuentas. Y Microsoft parece haber hecho un "Nintendo", es decir, cuando competir por el mismo mercado no sale bien, crea un mercado propio. El caso de MS ha ido a por un mercado a priori muy estadounidense aunque no descarto sorpresas en la búsqueda eterna del mercado japonés y algo que revitalice su propuesta en el europeo donde cada país tiene legislaciones e infraestructuras con las que "pelearse" por el tema de los servicios televisivos.

Si se cumple lo que parece, y tras las pocas sorpresas del E3, los usuarios tenemos tres propuestas diferentes para elegir. Podemos ir a por un modelo de negocio continuista con PS4, optar por el ya conocido de Nintendo con WiiU, o por un aparato que sea el centro multimedia definitivo para nuestro salón y cruzar los dedos para que todos sus parabienes sean disfrutables en éste país. O también podemos simplemente escoger según el catálogo de juegos si es lo único que nos interesa.

Por primera vez tenemos tres compañías con tres propuestas y los usuarios la libertad de decidir qué nos satisface más y eso debería ser beneficioso. Incluso tenemos la cuarta vía, la del PC, siempre vigilante y abrazando con los brazos abiertos a todos los que se le unan, y la recientemente en auge quinta opción de las máquinas "retro". ¿Qué no te terminan de llenar ninguna de las propuestas y no te gusta pelearte con el PC? Pues aún no es mal momento para recuperar máquinas de generaciones pasadas ya que aunque los precios del mercado de segunda mano está subiendo, todavía se puede uno hacer con esas máquinas de nuestros amores que tantas horas de diversión nos han dado y ahora sabemos que aún pueden darnos más.

Oh Mummy! Para Megadrive, Pier Solar para Dreamcast, Escuela de Ladrones para Spectrum o Maldita Castilla para PC, con todo el sabor de una buena recreativa, son ejemplos de juegos ya en la calle o en desarrollo y solo una muestra de la gran cantidad de producciones que ahora hay para esas máquinas para que no solo haya que vivir de viejas glorias sino de nuevos proyectos. No lo olvidéis, ahora, más que nunca, vosotros mismos decidís el próximo paso.

Llega el CTC-AY, ¡la revolución en la escena del Amstrad CPC!

En la crónica de RetroMadrid 2013 os contamos de primera mano como se estaba gestando una nueva placa para los ordenadores CPC que proporcionaría nuevas funciones al venerable ordenador de Amstrad. Con gente involucrada como Richard Gatineau (TotO) o Mauri (SyX), lo cierto es que no podemos esperar más que grandes cosas, como así parece ser después de que dicha placa fuera presentada por fin oficialmente en la reciente ReSeT #10 en Francia. Bautizada por el momento como CTC-AY, el invento está ya en manos de varios desarrolladores de la escena que seguramente le sacaran un gran partido en sus próximas creaciones

El CTC-AY consiste en un ingenioso invento con tres funciones principales. En primer lugar **añade nuevas funciones para el sonido, dos chips Yamaha YMZ294 compatibles AY**, de modo que como nos cuenta Mauri, "*incrementamos el número de canales de sonido de 3 a 9. Esto es positivo para juegos porque los 3 canales de sonido que tiene el CPC no son suficientes para tener simultáneamente efectos de sonido en estéreo y una musica rica*". Por otro lado **incluye un contador/temporizador**, el CTC propiamente dicho. Se trata de un chip programable **Z80 CTC a 4MHz**, y continúa Mauri: "*Es importante poder interrumpir a la CPU, porque así podemos hacer que deje de hacer lo que estaba haciendo para que haga otra cosa, esa otra cosa suele tener más prioridad para nosotros y debe hacerse en dicho momento*". Esto, que normalmente está incorporado en las consolas y ordenadores de una u otra forma, sirve en ocasiones para programar rutinas mediante las que simular más colores en pantalla, dividir la pantalla, etc. "*En nuestro caso es para mejorar el primitivo generador de interrupciones del CPC. Ganamos muchísima más precisión, además de que se añaden al sistema 4 canales de interrupciones, con ello puedes superar las limitaciones de colores simultáneos en el monitor, usarlo para reproducir sonido digitalizado sin tener que desperdiciar toda la CPU en ello*". Finalmente no podemos dejar pasar la última de sus funciones más importantes, **una ranura para cartuchos** con posibilidad de auto-boot, guardar partidas sin batería, Flash ROM de hasta 2MB y programable desde el propio CPC.

En estos momentos el equipo de desarrollo se encuentra negociando la fabricación de las carcasas de los cartuchos y está muy emocionado por las nuevas posibilidades que otorgarán al microordenador, "*Con todo esto el CPC podrá ejecutar el programa, reproducir música y sonidos dentro del juego todo al mismo tiempo, y además obtener mejores efectos gráficos sin malgastar potencia de la CPU*", nos dice emocionado



Presente en ReSeT. Los creadores del 'invento' aprovecharon para mostrarlo en sociedad en la pasada ReSeT celebrada en Francia, un encuentro ineludible para los entusiastas del CPC. Allí cargaron mediante la expansión del CTC-AY algunos juegos, como el impresionante Relentless de Axelay, rexbeng y Tom & Jerry.



Richard, "*ya que un juego puede almacenarse en una ROM, los 64k de memoria están libres para hacer un doble buffering, no habría necesidad de utilizar por ejemplo los otros 64k de un 6128*".

¿Y qué podremos esperar de todo esto? En CPCWiki comenzó en enero la primera competición de juegos desarrollados para CPC en ROMS de 16kb. Limitando intencionadamente el tamaño para que lo juegos pudieran completarse, ya terminó el plazo de participación y podéis consultar en la página web los ganadores. Lo más reseñable es que algunos de los creadores de estos juegos, pudieron ver in situ. Sin embargo quizás lo más reseñable sea que los desarrolladores lo pudieron ver in situ y tendrán a buen seguro en cuenta el CTC-AY para el futuro. Richard nos comentó hace unos meses su preocupación para que los desarrolladores actuales utilizaran esta placa, ¿cómo hacerlo?: "*Teníamos muy buenas especificaciones, pero siempre el mismo problema, y la idea llegó... ¿Y si cambiamos el soporte? Si todos pueden utilizar cartuchos en lugar de cintas y discos para sus nuevos programas, entonces automáticamente podrán usar el resto de funciones de la placa. ¡Ya teníamos nuestro caballo de Troya!*".

Queremos dar las gracias a Mauri y Richard por toda la información que nos han ido mandando en los últimos meses. Fotografías de Richard.

Shouganai de Paxanga, ganador de la MSXdev'13

El MSX recibe seis nuevas producciones que rayan a un buen nivel

Un año más ya pasó la edición anual de la MSXdev, la genial iniciativa que se cuece en los foros de Karoshi mediante la que se premian a los mejores títulos desarrollados para el querido sistema MSX. Después de que se anunciaran las reglas y el inicio de la competición en enero, han sido seis las producciones presentadas abarcando géneros tan dispares como los shooters y, ojo, ¡las aventuras gráficas! Este año las votaciones de jugones fuera del jurado también contaron a la hora de proclamar a los campeones y tras los resultados de las votaciones, el gato al agua se lo ha llevado **Shouganai**, el arcade desarrollado por **Paxanga** con nada menos que 82 puntos. En segundo lugar encontramos a **Malaika**, el juego de Relevo, y en tercero **SHUMP!** de Imanok, un matamarcianos de corte vertical. En cualquier caso los seis juegos presentados están dotados de una gran calidad y son el resultado de una iniciativa genial que esperamos que perdure para siempre.

Estos fueron los títulos presentados a concurso finalmente: **Gommy Medieval Defender, de Dimension Z**, **NeNeFranz** y **Retroworks**. Se trata de un arcade muy colorido en el que controlaremos a un caballero que ha de defender su castillo en solitario ante el ataque indiscriminado de los ejércitos invasores. **SHUMP!** de **Imanok**. Otro de los habituales en esto de los concursos de desarrollo presenta un shooter con una vuelta de tuerca, al obligarnos a manejar dos naves al mismo tiempo. Podemos cambiar nuestra formación de ataque entre una disposición vertical u horizontal y llegar a fusionar las dos naves en una suerte de ataque especial. Muy buena pinta. El ganador **Shouganai**, de **Paxanga Soft**, es otro arcade con algunos tintes de puzle en el que tendremos que recoger una serie de diamantes en cada uno de sus 24 niveles y volver de una sola pieza. Mucho sentido del humor ya desde el planteamiento de la historia. **Stan, the Dreamer**, de **The Pets Mode**, es nada menos que una aventura gráfica 'point and click'. Olvidados de los vetustos interfaces de las aventuras conversacionales, en este juego para MSX podemos utilizar el teclado, joystick e incluso un ratón compatible para controlar el juego, escoger los verbos, usar objetos... Incluso el inventario proporciona iconos de estos items... **Malaika**, de **Relevo Videogames**. La producción de Relevo es una mezcla de arcade y plataformas que necesariamente os recordará a Bubble Bobble, Rainbow Islands, etc. Un gran colorido en la que parece ser la precuela de la anterior aventura de Malaika. **Slender: The Camping**, de **Pentacour**, es una especie de 'survival horror' en el que tendremos que estar siempre atentos a las baterías de nuestra linterna y a encontrar cinco páginas perdidas de un manuscrito que quizás haga que la criatura que nos persigue desparezca.... ¿o no?



Descarga los juegos desde los foros de Karoshi:
http://karoshi.auic.es/index.php?topic=2476.0

Now Loading: PixeBlog

Para entender el futuro siempre hay que apoyarse en el pasado.

Se nos repite por activa y por pasiva que existe un grandioso futuro en el mercado del videojuego, allí a lo lejos, en el horizonte perlado por un puñado de rayos de sol que logran pasar entre la neblina que lo inunda. Aunque no lo veas con claridad, por mucho que presentes dudas y no estés seguro de tí mismo, allí se encuentra todo el contenido digital, y se presenta de manera omnipresente y omnipotente.

Toda la información estará dentro de un vasto conjunto de bits que tu mente no alcanza a comprender del todo, puesto que no puede ordenarle a tus manos que lo palpe, que sienta que de verdad existe y está a tu alcance cada vez que desees con sólo levantarte del sofá y dirigirte a tu estantería preferida.

El contenido digital se presentó con cierta timidez en la generación de videoconsolas que aún se encuentra vigente, y será pieza clave en la próxima, esa que, a falta de unos cuantos meses para que se estrene, ya ha conseguido derramar ríos de tinta que persiguen criticar de forma despiadada ciertas decisiones de diseño que chocan contra nuestro mal llamado sentido común. Hay mucha gente que se resiste a aceptar que los juegos descargables tengan el mismo valor que las copias físicas que nos venden en las tiendas especializadas. De hecho, en más de una ocasión podréis comprobar que su valor monetario se tasa de idéntica manera, lo cual resulta tan ridículo como irrespetuoso con el sufrido jugador. Con la que está cayendo, me gasto el mismo dinero que antes, pero me conformo con aguardar paciente la descarga de turno, y me quedo sin DVD o Blu-Ray, sin caja, sin manual, sin ilustración de portada y sin ticket de compra. Vaya, que igual piensan que nos hacen un favor: menos polvo que limpiar y más espacio en la mencionada estantería.

Pero el golpe de efecto magistral no ha tardado en salir a la luz. Como os he comentado, todavía queda bastante tiempo para que podamos adquirir Xbox One o Playstation 4, pero ya parece haberse confirmado que todos aquellos contenidos jugables que hemos disfrutado en Xbox 360 y Playstation 3 mediante descarga digital, utilizando de forma respectiva tanto el Bazar de Xbox Live como el Playstation Network, no serán de la partida en las nuevas consolas. No hay ningún proceso de traslación, y lo que es peor, no existe ningún interés en las compañías implicadas en que dicho proceso vea la luz.

Dicen desde Microsoft que aquella persona que se haya atiborrado de juegos descargables en su Xbox 360, mantendrá dicho aparato hasta el fin de los tiempos -ese que anuncian las luces rojas de la muerte- para seguir disfrutando de dichos contenidos. Una de las principales ventajas del contenido digital, la movilidad, acaba de ser apuñalada por la espalda, sin presentar ningún atisbo de honor en dicho movimiento.

Se rumorea que el día de la presentación de Xbox One, las ventas de Wii U aumentaron en un considerable porcentaje. Nintendo, a la cual se ha despellejado por alumbrar una consola que ya nace desfasada y desactualizada -y con bastante razón-, se apiada del usuario que se dejó las pelas en la Consola Virtual de Wii, y le ofrece recomprar los juegos de nuevo a un módico precio. De coña.

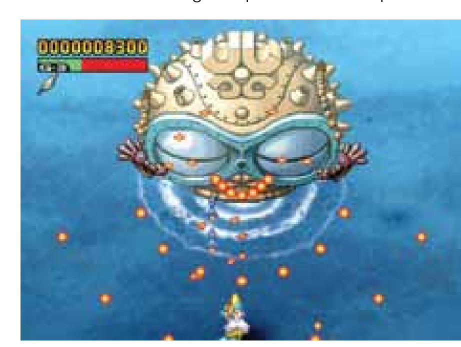
Nuestra generación, la que consume con avidez los contenidos retro de la presente revista, la misma que atesta sus estanterías con juegos antiguos y desgastados que guarda como oro en paño, lleva el coleccionismo en la sangre. Explíquennos cómo diablos podemos coleccionar contenido digital, limpiarle el polvo, exhibirlo como remotos tesoros. No quiero que la caducidad de mis juegos las impongan ustedes a través de ignorar la compatibilidad de los juegos descargables u obligándome a pagar por duplicado. Quiero que la caducidad la imponga el paso del tiempo, la erosión y la humedad. Y que aún así pueda disponer mi compra en la estantería. Polvo mediante.

PALetilandia

Bienvenidos a la tierra en la que muchos videojuegos llegaban tarde, mal o, mucho peor, nunca. Recorred con nosotros este salvaje territorio en busca de esos títulos que nunca pudimos disfrutar (o sufrir). Esto es PALetilandia.

Cuando miramos atrás corremos el peligro de caer en la nostalgia ñoña recordando los días en lo que todo era maravilloso. Idealizamos esa parte de nuestro pasado sin querer ver que no todo era de color de rosa y había también cosas que no eran tan bonitas como nos parecían. En PALetilandia a menudo refunfuñábamos cuando veíamos en las revistas juegos que no aparecían por estas santas tierras.

Teníamos dos opciones: tirar de importación (lo que suponía un importante desembolso económico que nuestros jóvenes bolsillos a menudo no podían soportar) o armarnos de paciencia y rezar para que finalmente el juego de nuestros sueños surcara los siete mares hasta llegar a nuestra casa. Pero claro, todos esos juegos que se quedaban en aquellos remotos países no tenían por que ser necesariamente buenos. A veces ser PALetos nos salvaba de recibir alguna que otra castaña que habríamos comprado alegremente solo con ver el título. Vamos a ver varios de estos juegos un tanto decepcionantes, aunque también revisamos alguno que sí merecía la pena..



Gatchaman: The Shooting
2002 - Playstation

Nacer en los 70 implica que una de las series de tu infancia es 'La Batalla de los Planetas', más conocida popularmente como 'Comando G'. Aunque muchos la tenemos grabada en la cabeza como un bonito recuerdo, lo cierto es que los que la han revisitado de mayores advierten que es mejor mantener un buen recuerdo de ella y no verla de nuevo. Sin embargo, cualquier material que encontramos relativo a la serie siempre es recibido con algarabía y en Japón sacaron



un shooter vertical para Playstation basado en la serie. Con el juego en nuestro poder la primera partida es indescriptible. Ahí están los personajes de la serie: Mark, Jason, Princesa o Keyop (Tiny se queda fuera). Y empiezas a jugar. Es el Comando G en un shoot'em up, ¿qué podría fallar?. ¡Ay amigos!, pues por desgracia falla. Para empezar el juego es un shooter vertical en formato 4:3, por lo que el espacio que puedes ver hacia adelante es más reducido que en otros títulos similares. Pero bueno, no te importa demasiado, al fin y al cabo los gráficos 2D son resultones y, ¡qué demonios!, ¡¡es el Comando G!!. Con el primer personaje que hayas elegido pasarás dos secciones no muy largas, una se recorre a pie y la otra con un vehículo distinto para cada personaje, con un enemigo grandote al final de cada una. Vas acumulando *power-ups* para tu disparo y te das cuenta de que llega un momento en que tu fuego casi cubre toda la pantalla. Entonces pensarás, "claro, soy un jugador curtido en el género y estos primeros niveles me han resultado sencillos por eso". Nada más lejos de la realidad. Cuando uno tras otro vas escogiendo al resto de personajes y te acabas el juego en la primera partida, en unos 20 minutos, la cara de tonto que se te queda es para enmarcar. Entonces das gracias al cielo por ser un PALeto y que en su día no te hubieras visto arrastrado a pagar las 8000 pesetas de la época en un juego tan sumamente sencillo. Sin embargo, actualmente como objeto de coleccionista si eres fan de la serie, podría ser una curiosidad.

Coca Cola Kid. 1994 - Game Gear

Los juegos hechos por encargo como promoción de marcas comerciales han dado lugar a variopintos



títulos. Marcas como McDonald's, Smarties, Pepsi o Cheetos han tenido juegos basados en sus productos o personajes asociados a ellos. A la fiesta no podía faltar Coca Cola, que en 1994 tuvo su juego de promoción exclusivo para las Game Gear japonesas. Además lanzaron un pack con el juego y una edición especial de la consola en rojo con el logotipo de Coca Cola, que hoy en día debe ser un codiciado objeto de coleccionista. Coca Cola Kid es un juego de plataformas que cumple. Controlas a... ¡sorpresa!, Cokey, que es el nombre de Coca Cola Kid, la mascota de Coca Cola en Japón durante los 90. La profesora de Cokey ha sido secuestrada y tenemos que recorrer unos cuantos niveles plataformeros plagados de rampas, saltos, enemigos y objetos para destrozar a golpes. Por supuesto que la publicidad de Coca Cola estará presente durante el juego, e incluso tendremos que recoger latas de esta bebida. Cokey podrá en ocasiones subir en su monopatín, recordándonos a Wonder Boy, aunque los viajes en este vehículo no suelen durar mucho. El caso es que las ocasiones en las que aparece, están hechas con tan mala leche que a los pocos segundos toparemos con alguna caja o pared, con lo que el monopatín se queda en una buena idea mal aprovechada. Coca Cola Kid es un juego correcto, sobre todo teniendo en cuenta que dentro de los juegos "publicitarios" la calidad media no era para tirar cohetes. Así que al mundo entero quiero dar un mensaje de paz, *always* Coca Cola Kid, la chispa de la vida.



The Combatribes
1992 - SNES

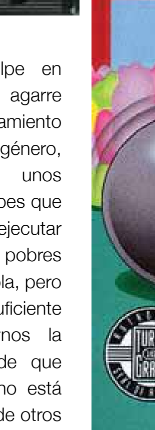
Como nos gusta ser los chulitos del barrio, toca repasar un juego de los de repartir mamporros por callejones peligrosos. Cuando pensamos en este género, enseguida acuden a nuestra cabeza los recuerdos de







grandes títulos. Haciendo un repaso rápido enseguida nos daremos cuenta de que prácticamente todos pertenecen a una de estas tres compañías: Capcom, Konami y... ¡¿Quién ha dicho Sega?!, ¡si solo tiene los Streets of Rage! No, la tercera en discordia no podía ser otra que Technos Japan, autora de joyas como la saga Kunio Kun (más conocida por estos lares como Renegade, previo lavado de cara) o la todavía más conocida y venerada Double Dragon. En 1990 Technos lanzó el arcade 'The Combatribes', otro abanderado de la torta bien dada que tuvo su versión consolera para la Super Famicom japonesa y su hermana la SuperNES americana. La hermana europea, la PALeta, se quedó sin nada. Cuando nos ponemos al lío, a lo que importa de verdad, nos encontramos con un juego muy en la línea Renegade: un escenario más o menos cerrado, con un leve scroll que nos permite avanzar un poco pero que no nos deja ir mucho más allá hasta que no acabemos con una primera panda de enemigos. Una vez les hayamos hecho morder el polvo avanzaremos un poco más y nos saldrá al paso el final boss de turno. Así durante seis fases, sin items para recuperar energía, sin armas para recoger... excesivamente clásico en ese sentido, sobre todo teniendo en cuenta que tenemos una sola vida y que el juego es dificilillo, aunque para eso nos dan varios créditos. Aun así, se recomienda jugar acompañado. El repertorio de golpes también se nos antoja algo escaso, aunque a los consabidos puñetazo, patada, golpe en carrera y agarre con lanzamiento clásicos del género, se unen unos cuantos golpes que podemos ejecutar sobre los pobres infelices. Mola, pero no es suficiente para quitarnos la sensación de que este cartucho está por debajo de otros títulos de su época.





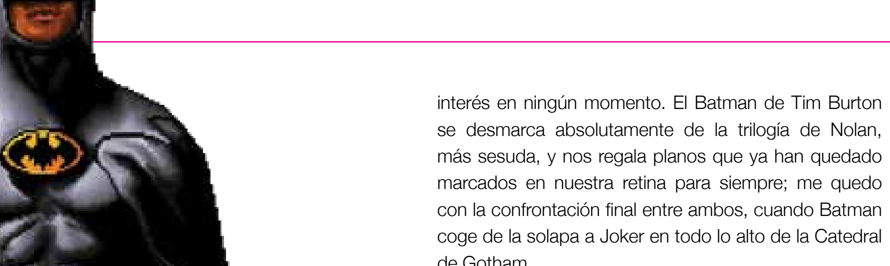
Be Ball / Chew Man Fu
1990 - PC-Engine/TG16

No, no vuelve a leer el título anda. Esto no es un juego basado en Fu Manchú, el malvado villano chino protagonista de varias películas de terror de los 60 encarnado por el gran Christopher Lee e incluso dirigido un par de veces por el español Jess Franco. Al menos no directamente. Aquí es el malvado hechicero chino Chew Man Fu (nótese la diferencia) quien deberá ser detenido en su empeño por robar todo el arroz frito y rollitos de primavera del país. Un monje ermitaño decide enviar a sus discípulas Rin Rin y Ran Ran a la torre donde se encuentra el villano. Las dos chicas tendrán que atravesar más de 50 niveles en forma de puzles laberínticos. La mecánica de juego es simple y adictiva. En cada nivel hay cuatro bolas de distinto color que tendremos que empujar hasta la baldosa que coincida con su color. Por los niveles nos encontramos con enemigos que pueden ser destruidos arrojándoles la bola que estemos empujando en ese momento, teniendo en cuenta además que cada bola tiene un poder especial lo que confiere al juego de una buena dosis de estrategia, ya que aparte de los poderes, las bolas también bloquean el paso de los enemigos y de nuestras protagonistas. A todo esto le sumamos la presencia de ítems que nos ayudarán y un marcador de tiempo que retrocede hasta llegar a cero convirtiendo a los enemigos en fuego lanzándose a por nosotros sin que podamos hacer nada por detenerlos. Podemos elegir entre uno o dos jugadores, además de un modo llamado "Kickball" que es una especie de 'Pong'.

Con todo, Chew-Man-Fu (o Be Ball, si jugamos a la versión japonesa) es un título muy interesante que cuenta incluso con un editor de niveles y que hará las delicias de los amantes del género.

PixelWood

¡Tu ración de películas y videojuegos!



Batman

DIRECTOR: Tim Burton
AÑO: 1989
REPARTO: Michael Keaton, Kim Basinger, Jack Nicholson
GUIÓN: Sam Hamm



Batman the Movie

DESARROLLA: Mike Lamb (Ocean)
AÑO: 1989
PUBLICA: Ocean Software
SISTEMAS: Spectrum, Amstrad CPC, C64, MSX, Amiga, Atari ST, PC



Parece que el término Blockbuster aplicado al cine lo adquirió en su día Tiburón, en la que un joven Steven Spielberg consiguió reventar las taquillas de las salas donde se estrenaba la película. Sea cual sea el origen etimológico de la palabra, existen dos hechos que se antojan objetivos a la vista de cualquier seguidor del séptimo arte: uno, que Blockbuster se aplica a aquella película destinada a romper récords de venta de entradas de cine en las fechas de su estreno; y dos, que Batman de Tim Burton fue considerado un auténtico Blockbuster, el último de la década de los ochenta.

Las películas de Burton sobre el hombre murciélago, tanto la primera como Batman Returns, tratan al héroe desde una perspectiva tanto seria como desenfadada, dependiendo del tramo de película en el que nos encontremos. El humor negro tan particular del director se impregna en la representación del caballero oscuro y en la de su némesis por antonomasia, el Joker. Hay que decir que Michael Keaton parece encontrarse bastante cómodo en el papel del multimillonario Bruce Wayne, haciendo gala de cierta expresividad gesticulante que se maximiza si centramos el foco en el papel desempeñado por Jack Nicholson.

El Guasón, como es conocido en tierras hispanoamericanas, hace honor a este apodo ya que la actitud del personaje es, ante todo, divertirse de manera bastante macabra. Una de las escenas que mejor lo describen podría ser la reunión con la mafia, en la que le estrecha la mano a Rotelli, el capo, para electrocutarlo y que caiga calcinado, para después quejarse de que huele a chamusquina y de que parecía que se acaloraba demasiado.

Comparándolo con el mítico Joker del recordado Heath Ledger, el de Burton actúa con más violencia, mide sus palabras, escogiéndolas de forma que su ironía y acidez vayan directas al corazón -o donde le pille- de la víctima, mientras que Ledger se especializó en sembrar el caos por toda Gotham para que sirviera de cortina de humo a su plan maestro, aunque, con total seguridad, lo que más trascendió de su personalidad se reflejó en ese monólogo extenso y contundente que cerraba la obra maestra que dibujó Christopher Nolan en El Caballero Oscuro.

Tanto Batman como Joker parecen emparejarse en la película de Burton, reflejando la obsesión que ambos encierran en sus comportamientos. En el caso del murciélago, su cabezonería por impartir justicia, él mismo, enmascarando -verbo inmejorable en este caso- la particular sed de venganza que lleva por dentro desde aquel fatídico momento en el que sus padres son asesinados por un criminal. En esta película, es Jack Napier (el Joker antes de caer en un pozo de ácido de la fábrica química Axis) el que perpetra el crimen, algo que difiere de los cómics, en los que el autor del asesinato es un simple mendigo. El guión propone este cambio para unir aún más a los dos personajes, cada uno en una cara de una misma moneda.

Si revisionamos Batman a día de hoy, puede que chirríe, pero en general mantiene con dignidad el tipo, siendo una película que va enlazando escena tras escena sin hacer que el espectador decaiga en su interés en ningún momento. El Batman de Tim Burton se desmarca absolutamente de la trilogía de Nolan, más sesuda, y nos regala planos que ya han quedado marcados en nuestra retina para siempre; me quedo con la confrontación final entre ambos, cuando Batman coge de la solapa a Joker en todo lo alto de la Catedral de Gotham.

Aún con todo, el papel de los personajes secundarios "buenos" no trascendió demasiado a lo largo del filme; a Kim Basinger, en el papel de la periodista Vicky Vale, le basta con su particular belleza para encandilar al público, aunque tampoco parece tener demasiada química con Keaton. Otros papeles como el del fiscal del distrito Harvey Dent -encarnado por Billy Dee Williams, que siempre será el cazarrecompensas Lando Calrissian- o el comisario Gordon son puramente testimoniales.

Respecto a la música, Danny Elfman firmó una banda sonora de auténtico lujo que encajaba de forma perfecta con la película y cuya principal partitura lograría estar vinculada a la figura de Batman durante mucho tiempo. El trabajo de Elfman con el caballero oscuro fue premiado con un Grammy y aunque continuó firmando bandas sonoras de películas de superhéroes ninguna llegó a superar el trabajo de este Batman.

Está claro que al enjuiciar el filme cada uno puede opinar mejor o peor de cada uno de sus aspectos técnicos, pero sería un error no acompañar esta reseña de una especial mención a todo lo que aconteció alrededor del filme. Recuperemos por tanto el término Blockbuster, y recordemos la brutal promoción que se preparó. Tanto en televisión como en prensa y revistas, todo se teñía de negro y amarillo, a la postre los colores escogidos para representar al hombre murciélago de Burton. En cuanto al merchandising, imaginad cualquier producto susceptible de ser personalizado, y seguro que se os escapará alguno; todos tenían el símbolo y el colorido de Batman: chucherías, videojuegos de ordenador, álbumes de cromos, estuches, camisetas, disfraces y un largo etcétera. La llamada 'Bat-Manía 'inundó nuestro mundo aquellas navidades de 1989, y pocos pudieron escapar a esta corriente arrolladora... incluso un coro del carnaval de Cádiz se llenó de Batmans y Jókers: "Bát-monos que nos vamos".

El videojuego

El juego oficial de la película corrió a cargo, cómo no, de Ocean Software. 'Batman The Movie' constaba de cinco fases y seguía una por una las pautas de las conversiones de película a videojuego que estableciera la propia Ocean con Robocop un año antes: acción predominante, jefes finales que suponían todo un reto para el jugador, y variedad de niveles en los que tenían cabida la acción, la habilidad, la conducción y los puzzles. Este esquema se distribuía de la siguiente manera: dos fases de acción y plataformas con scroll horizontal (planta química y catedral), otras dos fases en las que manejábamos vehículos (BatMóvil y BatJet) y una más que se desarrollaba en la BatCueva, donde nuestro héroe preferido debía averiguar una combinación de elementos, mediante ensayo-error y con un número limitado de oportunidades. En las versiones de 8 bits, el juego se desplazaba mediante un suave scroll multidireccional, destacando todo el apartado técnico. Batman utilizaba su cuerda para poder superar obstáculos: en lugar de poder realizar el movimiento del salto, se implementaba un balanceo a través de dicho gadget, el cual permitía al encapuchado escalar y encaramarse a alturas superiores mientras se desplazaba a izquierda y derecha. Un movimiento realmente bien realizado que dejaba bien a las claras el dominio del señor Lamb a la hora de sacar partido a dichas máquinas.

En su día pude jugar tanto a la versión de MSX, monocroma pero bien definida -casi idéntica a la de ZX Spectrum- y a la versión Amstrad, que trocaba definición por un estupendo uso de la paleta de colores. Sin embargo, años más tarde descubrí la impresionante versión Amiga. Dicha versión incluía una nueva perspectiva en los niveles de conducción, al más puro estilo Fire & Forget o Crazy Cars, aprovechando con contundencia la superioridad técnica de los 16 bits.

Manejar a Batman no era sencillo, puesto que todo radicaba en el buen uso de la BatCuerda, con la que debíamos balancearnos una y otra vez para ir avanzando en los dos niveles de scroll lateral. Por su parte, las fases de conducción exigían una rápida respuesta al teclado -O, P, Q, A, recordaréis- para ganar la batalla contra el tiempo y no estrellarnos en el acelerado viaje por las calles de Gotham City. Curiosa y traicionera la fase de la BatCueva, muy similar al clásico juego del MasterMind, pero con productos químicos.

Es de recibo recomendaros la emulación para volver a jugar a este arcade, en el que la programación corría a cargo de Michael Lamb y presentaba una estupenda banda sonora de Matthew Cannon y Jonathan Dunn, dos auténticos cracks de la época. Las melodías que compusieron sonaban durante el transcurso del juego, acompañando la acción de manera sublime. Impagables resultaban algunos momentos, como el final de la primera fase, dentro de la fábrica química Axis, en el que derribamos con un Batarang a Jack Napier, contemplando atónitos cómo se sumergía en un pozo de ácido. Había nacido el Joker, a la vez que Ocean Software parecía madurar, paso a paso, hasta llegar a alcanzar las cotas más brillantes de su carrera.

La alternativa en la 8 bits de Nintendo

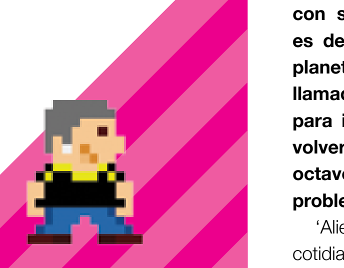


Sunsoft lanzó para la consola de 8 bits un Batman que seguía las directrices de la película de Burton pero que se desmarcaba por completo de la mecánica jugable del título de Ocean Software. Para definirlo de modo que eliminemos cualquier atisbo de equivocación, podemos afirmar que este Batman imitaba a los Ninja Gaiden de NES, tanto en su desarrollo de scroll multidireccional plagado de plataformas y acción, como en los tonos oscuros que se escogieron de la paleta de colores de la consola. Por desgracia, su excesiva dificultad conforme se avanzaba en el juego hizo que no alcanzara el estatus de clásico incunable. Aún así, una versión muy notable del Caballero Oscuro.









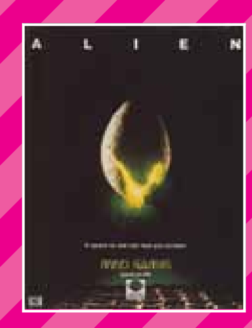
Alien

DIRECTOR: Ridley Scott
AÑO: 1979
REPARTO: Sigourney Weaver, Tom Skerrit, Veronica Cartwright, John Hurt, Ian Holm, Harry Dean Stanton, Yaphet Kotto
GUIÓN: Dan O'Bannon, Ronald Shusett



Alien

DESARROLLA: Paul Clansey
AÑO: 1984
PUBLICA: Argus Press
SISTEMAS: Spectrum, Amstrad CPC y C64



El carguero comercial Nostromo, con sus siete tripulantes (y un gato) es desviado a un satélite de un gran planeta gaseoso para atender una llamada de auxilio. Tras tomar tierra para investigar, uno de los tripulantes volverá a la nave con un extraño ser: un octavo pasajero que les dará bastantes problemas.

'Alien' nos sitúa en una situación cotidiana del futuro. Con la expansión del ser humano por el universo será necesario que existan naves de transporte de suministros, mercancías o minerales que se extraigan de las colonias instaladas en otros mundos. La Nostromo es una de estas naves y su tripulación se podría decir que son camioneros del espacio sin preparación militar y que se tendrán que enfrentar a un peligro que les supera.

Alien mezcla el terror con la ciencia ficción de manera excepcional, valiéndose de los oscuros conductos y recovecos de la nave para que la criatura se oculte de la vista del espectador y se vaya mostrando con cuentagotas hasta el final. Los personajes irán cayendo uno tras otro en las garras del alien, quedando al final uno por los que quizás en un principio no habríamos apostado. No era común que un personaje femenino se erigiera en héroe, pero Helen Ripley se convirtió en la gran protagonista, una mujer dura y de gran fortaleza que marcó un camino en el cine y quizás de los videojuegos. ¿Sin la existencia de Ripley hubiera sido Samus una mujer?

Para la sorpresa contribuyó que en la época Sigourney Weaver no fuese una actriz muy conocida. Apenas un pequeño papel en la película de Woody Allen 'Annie Hall' era todo su curriculum. No era, ni mucho menos, la estrella de 'Alien'. Ese honor recaía en otros actores de mayor bagaje como Tom Skerrit, John Hurt o Harry Dean Stanton. Weaver se unió en el último momento y de milagro, puesto que no quería ni presentarse al casting. Con el reparto prácticamente cerrado, incluido el papel de Ripley que iba a interpretar la actriz Veronica Cartwright, quien finalmente se quedaría con el papel de Lambert, Sigourney Weaver llegó tarde al casting que le había conseguido su agente, pero encandiló a Ridley Scott y Walter Hill.

Alien fue un éxito en taquilla que consiguió una impresionante recaudación, sobre todo teniendo en cuenta que no era una película de gran presupuesto. Quizás mucha gente considera que el gran artífice de tamaño éxito fue Ridley Scott, pero la realidad es otra bien distinta (como demuestra el resultado final de Prometheus).

Si nos ponemos a buscar al hombre fuerte tras 'Alien' hay que hablar de su guionista principal, Dan O'Bannon, y de otra película en la que este se encontraba trabajando: 'Dune'. Pero no la 'Dune' que todos conocemos dirigida por David Lynch y protagonizada por Kyle MacLachlan, sino un proyecto anterior que iba a ser dirigido por Alejandro Jodorowsky. O'Bannon ya había escrito el guión de 'Dark Star', la primera película de John Carpenter, y había participado en los efectos especiales de 'Star Wars', por lo que fue reclutado para 'Dune' en calidad de supervisor de efectos especiales. En aquel momento O'Bannon ya tenía un pequeño esbozo de lo que acabaría siendo el guión de 'Alien', pero mientras trabajaba en 'Dune' conoció a uno de los responsables artísticos del proyecto que acabaría siendo pieza fundamental en el éxito de 'Alien'. Se trataba del artista suizo Hans Ruedi Giger.

La 'Dune' de Jodorowsky no llegó a buen puerto, así que tras la cancelación O'Bannon se reunió con Ronald Shusett, a quien había conocido poco antes y, tomando como base el esbozo que O'Bannon ya tenía, terminaron el guión de 'Star Beast', al que finalmente cambiaron el nombre por 'Alien' debido a lo mucho que se repetía esta palabra en el texto. En busca de alguien interesado en producir su película, enviaron este primer guión a varios estudios intentando colarlo como una especie de 'Tiburón' en el espacio. A punto estuvieron de firmar con Roger Corman, el rey de la serie B, pero finalmente fue una productora de Walter Hill la que se llevó el gato al agua. Hill realizó varios cambios de guión y contactó con la Fox para que financiaran el film. El enorme éxito de 'Star Wars' había hecho de la ciencia ficción el género de moda y todas las grandes buscaban un nuevo pelotazo de taquilla, lo que favoreció a 'Alien'.

Con el visto bueno de la Fox se comenzó buscando un director y se eligió a Ridley Scott, quien por entonces solo había dirigido una película, 'Los Duelistas'. O'Bannon se reunió con Scott y le mostró varios trabajos de Giger. El director británico estaba entusiasmado con lo que Giger podría aportar a la producción, pero se topó con un obstáculo: a la Fox no le gustaba el estilo del artista suizo. Ridley Scott se plantó: "si no está Giger no contéis conmigo", así que la Fox claudicó por suerte para el cine.

Como ha ocurrido en otras grandes películas de terror, el rodaje estuvo marcado por la creación de un ambiente de tensión que sacara reacciones lo más reales posibles de los actores. Incluso desde el mismo diseño de los sets de rodaje se favoreció un ambiente claustrofóbico, con pasillos y túneles que los conectaban y por los que los actores tenían que pasar realmente para ir de uno a otro decorado. También se utilizaron petardos para asustarles en determinadas escenas o incluso entrañas de animales en la escena en la que el alien atraviesa el pecho de John Hurt, escena que, dicho sea de paso, se mantuvo en secreto para que los actores no supiesen lo que iba a pasar.



Los escenarios fueron parte clave de la filmación. Tanto fue así que el mismísimo Giger tuvo que arremangarse y construir con sus propias manos alguno de ellos. En concreto el decorado con la escena del "space jockey" fue manufacturado por Giger en persona, que tuvo que hacerlo a una escala reducida para que no se disparara el presupuesto. Esto hizo que los actores embutidos en sus trajes espaciales fueran sustituidos por niños para dar la sensación de que todo era más grande.

La suma de Dan O'Bannon, Walter Hill, Ridley Scott y H.R. Giger dieron como fruto una de las mejores películas de terror y ciencia ficción de la historia. La guinda del pastel fue una Sigourney Weaver espléndida que se comió al resto del veterano reparto.

El videojuego

Cuando 'Alien: el Octavo Pasajero' se estrenó en las salas comerciales la industria del videojuego estaba en pañales. Todavía no se estilaba eso de comprar la licencia para hacer un juego basado en una película y mucho menos para que el juego estuviera listo para el estreno del film en el que se basaba, a pesar de lo que ya había demostrado antes 'Star Wars'.

Los primeros juegos con licencia oficial de película datan del año 1982. En esta primera remesa nos encontramos con el primer juego basado en 'Alien', lanzado al mercado en diciembre de ese año para Atari 2600. El juego no era un dechado de originalidad, al contrario, nos encontramos con un simple clon de Pac-Man en el que se sustituyen los fantasmas por aliens y poco más. Press para Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, una mezcla de aventura y estrategia en la que, igual que en la película, nuestro objetivo será escapar con vida de la nave Nostromo en la lanzadera de escape Narciso, o bien expulsar al alien al vacío del espacio a través de alguna escotilla. Mucho más interesante es el juego de 1984 programado por Paul Clansey y publicado por Arguse. Este 'Alien' parece haber servido en parte de fuente de inspiración para uno de los juegos indie más aclamados del pasado 2012: hablamos del título de Subset Games 'FTL' o 'Faster Than Light'. En pantalla se nos presentará el mapa de la Nostromo, dividida en cubiertas con sus correspondientes estancias y conductos de ventilación. También tendremos a la vista un menú con varios comandos, tales como "coger objeto", "dejar objeto", "quitar rejilla", "atacar" y "mover a...". Con estos comandos daremos ordenes a los miembros de la tripulación de la Nostromo para que ejecuten las tareas que les queramos encomendar, los mismos siete personajes de la película. Nuestras órdenes podrán ser obedecidas o no, dependiendo de varios factores, como el estado de pánico en el que se encuentren, aunque será conveniente aprender cómo reacciona cada una a diferentes situaciones, ya que cada personaje ha sido dotado de una personalidad única que se explica en el manual de instrucciones. Tendremos que tener en cuenta que uno de los siete tripulantes es un androide (cambia aleatoriamente en cada partida) al servicio de la Compañía, que quiere acabar con el resto. Con esto el juego consigue crear una atmósfera de tensión sin tener que recurrir a artificios gráficos que, por otra parte, tampoco es que los ordenadores de la época dieran para mucho en este aspecto. Sin embargo el sonido sí que ayuda a enfatizar ese estado de tensión. Tendremos que tener el oído alerta, puesto que a través del mismo podremos saber si el alien anda cerca del personaje al que estemos dando órdenes en ese momento. La similitud con la película también queda patente en los encuentros con el xenomorfo. La sangre del alien es tan corrosiva como en el film, por lo que atacarle podría no ser muy buena idea, ya que puede dañar el casco de la nave y acabar con la partida.

El gato Jones, la máscota que viajaba a bordo de la Nostromo junto con Ripley y compañía, también irá pululando por la nave y será necesario capturarlo antes de poder escapar a bordo de la Narciso y activar la autodestrucción. Otra tarea más a realizar si queremos escapar, teniendo en cuenta además que para conseguir nuestro objetivo hay un límite de tiempo, ya que el oxígeno de la Nostromo se agota más rápido de lo que nos gustaría.

En resumen, esta adaptación al videojuego de la película 'Alien' es un juego complejo que consigue transmitir la atmósfera del film en el que se basa de forma magistral. Posee aspectos que parecen sorprendentes para un juego de 8 bits que funciona en un Spectrum de 48K, y la aleatoriedad de alguno de sus elementos le confiere una alta dosis de rejugabilidad, por lo que podríamos decir que estamos ante un juego que merece ser jugado por todo fan de la saga Alien que se precie.





Ultimate también da la cara



Ultimate Play The Game lanzó en 1985 un juego muy similar a su exitoso Knight Lore, solo que esta vez estaba ambientado en una nave espacial en la que controlábamos a un robot que debe ir realizando tareas para mantener con vida a la criogenizada tripulación (¿a nadie le recuerda la más reciente Prometheus?). Pese a que el juego no tiene nada que ver con la saga Alien, el nombre del mismo es un claro homenaje a la primera película de la popular saga de la teniente Ripley y los xenomorfos.



Mot

Versiones para todos. MOT se convirtió en uno de los juegos españoles más versionados de la historia, llegando al friolero número de ocho sistemas diferentes (en las capturas de abajo falta la versión PCW), incluye ordenadores de 8 y 16 bits. Impresionante.

Spectrum

Atari ST

MSX

Commodore 64

Amiga

CPC

PC

SISTEMA: Spectrum, MSX, C64, CPC, PCW, Amiga, Atari ST, PC
AÑO: 1989
GÉNERO: Arcade / Acción
PROGRAMACIÓN: Opera Soft
PUNTUACIÓN: ★★★★★

Bienvenidos al mundo de uno de los iconos del cómic juvenil de finales de los 80. Azpiri siempre ha estado ligado a las chicas, ha mamado desde sus inicios del cómic erótico, por eso tal vez chocaba tanto verle dando vida a una historieta de esta índole. Y no solo eso, sino que junto con Nacho como guionista lo hizo tan bien que marcó a toda una generación al punto de trascender las páginas de aquellos complementos de "El Pequeño País" y llegar a tener una serie televisiva de animación y, lo que aquí nos ocupa, una versión videojugona.

Mot es un juego curioso. Una mezcolanza de varios estilos que además se permiten ser radicalmente distintos entre sí. Al principio de nuestra aventura podremos escoger libremente y sin seguir un orden preestablecido la misión por la que comenzar. Todas siguen un desarrollo diferente entre sí.

En la primera de ellas nos encontramos con una vista lateral y controlando a Leo acompañado por un Mot controlado por la máquina. Es un nivel original y magnífico, lleno de detalles. A modo de juego de infiltración debemos conseguir la llave que se encuentra en el despacho de nuestro padre, la cual abre el armario por el que sacar a Mot de la casa. Pero claro, nuestro padre suele estar en dicho despacho y para mas inri nuestra madre se encuentra deambulando por la misma. ¿Te parece poco? Tranquilo, Mot no se limita a seguirte cual perrillo sino que tiene vida propia y, tal cual en el cómic, en más de una ocasión supondrá un incordio, ya que, obviamente, debemos evitar que nuestros padres lo vean. Si nuestro padre "nos pilla in fraganti" con la llave en nuestro poder nos la arrebatará -previa debida bronca- y si descubre al monstruo, la bronca directamente precederá el cartel de Game Over.

A ésa plétora de elementos hay que sumar la complejidad técnica de la puesta en escena. Cual cómic tenemos una ventana de juego principal y abajo otras tres con el estado de Mot que básicamente se limita a mostrar lo que come y que cuando se le acaba el bocadillo de turno se dirige presto a la cocina a por más; nuestro propio estado reflejado en nuestra cara, una vista general de la casa desde fuera con sus luces en sus habitaciones, y un mapa básico de la misma que muestra donde está cada cual en cada una de las muchas plantas que la componen. La locura y la virguería técnica viene cuando la pantalla empieza a mostrar nuevas ventanas al separarse Mot de nuestro lado, mostrándolo en todo momento, así como secuencias importantes de las acciones de nuestros padres.

¿Y cómo podrían estropear tal magnificiencia? Pues fácilmente... tan sólo hay que echar ese trabajo por tierra y en las siguientes misiones hacer un cambio de registro radical por unas fases en las que avanzamos con Mot y golpeamos.

Esto de por sí no tendría por qué ser malo pero en la versión que tuve a bien jugar, la de PC, el control era poco lógico y engorroso. Para dar varios puñetazos no debías pulsar el botón de disparo varias veces sino dejar dicho botón pulsado y dar varias veces en la dirección a la cual pretendes golpear. En la primera de dichas misiones tenemos que acabar con un número determinado de enemigos y entonces podemos avanzar otro poco donde volvemos a lo mismo. En la última podemos avanzar directamente por toda la pantalla mientras, en esta ocasión, es Leo el que pone pies en polvorosa y nos deja más solos que la una.

En cuanto a las diferencias entre versiones, comentar que en las de ordenadores de 8 bits hay una presentación que comienza con una mano desvelando la primera página del cómic -adaptada convenientemente- y que las de 16 bits tienen un aspecto gráfico bastante mejor, excepto la de PC que parece sacada directamente del CPC y que curiosamente tiene modo VGA... que es exactamente igual o al menos poca diferencias tiene -tanto que no las detecto- con el modo EGA de 16 colores. No aprovecha tarjeta de sonido alguna así que ya podéis imaginar que en esta versión el sonido es un mero "¡beep!".

Si podéis, probad al menos la primera misión y a ser posible probad otras versiones pues la de PC no salió, como era habitual por aquel entonces, precisamente beneficiada pues conserva algunas de las carencias de las versiones de 8 bits y ninguna ventaja con respecto a las de 16 bits de las de 16 bits.

Por cierto, un detalle curioso es que el monstruo es, en todas sus versiones, verde en lugar de marrón como realmente debería verse. Cuando uno prueba la versión de Spectrum piensa que es normal por los conocidos temas de paleta de dicha máquina y cuando ve la de MSX sigue pensando que es por la costumbre por entonces de 'portar' prácticamente tal cual las versiones de Spectrum. Ninguna duda con la de Amstrad PCW pues la pantalla es verde claro. El mosqueo empieza al ver las de Commodore 64 y Amstrad CPC que deberían poder mostrar sin problemas el monstruo tal cual y ya cuando ves las versiones de Atari ST y Commodore Amiga, mucho mejores gráficamente como es obvio pero manteniendo a Mot de dicho color... te preguntas si simplemente se hizo primero la de Spectrum y los encargados de los ports se fijaron en dicho monstruo sin conocerlo y lo dejaron tal cual o si hay algún otro motivo.

Un detalle curioso simplemente sobre un juego que, en conclusión, es algo irregular. Hizo en su día las delicias de los fans del cómic y tiene detalles de calidad y originalidad pero el cambio de registro en las fases más arcade, sin ser malo per se, se ve empañado por los problemas de control. Es cierto que por aquel entonces nos parecía hasta normal, pero ese aspecto hace que el juego haya envejecido algo peor. No obstante nos encontramos ante uno de esos juegos que, por venir de donde viene, un fan se lo perdonará todo por poder estar controlando a los personajes de tan afamado tebeo.

Comentarios del blog

Visítanos y deja lo que piensas en http://www.retromaniac.es

Todos los números en RetroManiac os planteamos una pregunta en el blog y luego publicamos en la revista las mejores respuestas. La pregunta de este número era:

¿Qué pensáis de la especulación en el mundo retro?

Adol3 dice:
Es lo que tiene la moda, el videojuego clásico es para muchos eso, y la forma de lucrarse aprovechando el tirón. Cuando ya no sea una moda y todo esté muerto, el especulador morirá con ello...

Anónimo dice:
Estoy de acuerdo con Adol3, yo ya estoy hasta los kinders de la especulación, y como toda especulación, acabará reventando la burbuja TARDE O TEMPRANO.

Toni dice:
Un juego del que hayan pocas tiradas y sea difícil de encontrar, es comprensible que sea más caro que los demás. El problema es de la gente que lo enfoca como un negocio y se hace con un puñado de juegos para poder venderlos más caros sean títulos comunes o más exclusivos. Es un tema complicado porque pasa en muchos ámbitos y el final escuchas eso de "yo con mi dinero hago lo que quiero". Es una pena que ocurra esto pero la culpa recae sobre los que pagan ese precio abusivo. Dejad que se coman esos juegos y veréis como se bajan del burro en algún momento.

Anónimo dice:
Hola yo creo que se aprovechan mucho de la situacion de los juegos retros, cuando era uno un crio no podia ya que no tenía un duro, y ahora con la crisis y los precios que ponen en algunos juegos no tampoco. Yo no puedo comprar juegos que me gustaron de la infancia, pero gracias a la emulacion puedo jugar. Un saludo y no a los abusos en los juegos.

Tonk82 dice:
Hace unos años el mercado retro estaba muy bien, pero desde entonces ha ido disparándose en precios. Conozco juegos que en apenas 3 años se venden ya por 4 o 5 veces más, y hablo de juegos normales, no especialmente raros. Hay juegos específicos, que por su rareza van a ser caros, pero no nos engañemos, la mayoría tienden a ser bastante comunes, y uno se encuentra unos precios increíblemente altos. Meterse a coleccionar determinados sistemas hoy en día es demencial. Y no es cuestión solo de tiendas si no que con particulares la cosa anda igual.

Jeru dice:
El otro dia estaba buscando el primer MegaMan de Nes, pensando que seria caro me preparaba para tirarme de los pelos, pero ni en mi peor pesadilla me imaginé que rondaria lo que alli vi. ¡El juego con caja y manual en unas condiciones aceptables a 400€! A donde vamos a parar. Por supuesto si lo quieres solo el cartucho o con la caja totalmente destruida, puedes adquirirlo por una media de unos 'asequibles' 100€ (ironía). A mi me parece totalmente ridiculo.

Marina.N.T dice:
No sabría bien qué decir, porque mi opinión se parte por muchos lados. Hay gente que te vende juegos antiguos muy caros, y que encima no se molestan ni en probar si funcionan. Otros que los venden excesivamente baratos por no entender el valor que puedan llegar a tener en realidad (más todavía para un nostálgico). Luego están los que venden los juegos caros porque se ven en el dilema de venderlos por necesidad, y no se atreven a venderlo por precios bajos debido al cariño que puedan tenerle al supuesto juego/consola de turno. También están los que te ponen precios desorbitados en cosas que dicen ellos que son rarezas, aunque no sea verdad. No sé, hay tanto que decir... Personalmente, no pagaría un juego/consola por más de lo que vale. Por mucho que me guste, no estoy dispuesta a pagar más de 60 euros por un juego. Y si por ello me tengo que perder títulos interesantes, mejor los voy a emular, y que conste que soy de las que prefiere comprar juegos en formato físico.

Anónimo dice:
Tranquilos, que cuando salgan la PS4 y Xbox Juan volverá a ponerse de moda el next-gen, y lo retro se devaluará.

Gryzor87 dice:
Yo compré durante mi niñez y adolescencia una serie de juegos -hoy denominados retro- que aún conservo, y hoy en día juego a aquellos juegos y sistemas que no tuve (SNES, PC Engine, GB Advance,) usando la emulación, que es más cómodo, más rápido y más 'todo a mano desde el PC'. Los coleccionistas de objetos 'retro' están sufriendo el azote de los ESPECULADORES teniendo que pagar precios realmente desorbitados por unos cartuchos/cintas/discos que pueden estar en un estado de semi-deterioro. Sea por la razón que sea, la 'retroinformática' está más de moda que nunca, y hay quien se frota las manos con esta situación haciendo negocios abusivos. ¿Cuánto valen las cosas? Lo que la gente esté dispuesta a pagar por ellas. Desde aquí lanzo una pregunta: ¿Qué pasará cuando las máquinas originales (por ejemplo un MSX real) dejen de funcionar? Yo me considero amante fervoroso de los juegos de la vieja escuela, y creo que lo mejor para preservar este valioso legado es sin duda la emulación multiplataforma y el 'salvamento de ROMS'. Y hay quien -seguro- me critique, pero una placa defectuosa del 'Commando' puede vivir para siempre si se extrae la ROM y se ejecuta en emuladores pasados, presentes y futuros. En la actualidad hay bastantes juegos de recreativas que sólo se recuerdan oralmente. Y ya termino: Coleccionismo SÍ; Emulación SÍ; Especulacion NO.

Jon Cortazar dice:
Estoy totalmente en contra de los precios abusivos de algunos especuladores con el tema de los videojuegos retro o de la retroinformática en general. Pero el caso es que para luchar contra ello hace falta que la gente no entre en su juego: y resulta que hay quienes no les importa pagar esas sumas desorbitadas. Como en todo libre mercado, creo en la oferta y la demanda, y entiendo que si alguien pone un producto a un precio no-razonable, nunca venderá su producto, y si lo pone demasiado bajo lo colocará, pero perderá dinero. Ahí entiendo que es el propio mercado que existe entre los coleccionistas quien debe balancearse a sí mismo, entre los compradores y los vendedores: el caso es que si se decide cierto valor para productos concretos por los vendedores, y eso se asume como bueno por los compradores, poco se puede hacer... Mi recomendación es no entrar en el juego de la especulación: no comprar lo que entiendo que está sobrevalorado, y listo. No hay otra manera. En ese caso, los vendedores se darán cuenta que no colocan su producto y deberán bajar precios. Eso sí, por la misma razón, decir que alguien no puede vender al precio que quiera, sería como realizar una "intervención" sobre esa libertad... por eso mi opinión es esa: no a la especulación, pero tampoco despotriquemos del especulador, ya que todos tenemos nuestra porción de culpa al aceptar a veces esos precios tan altos como algo natural. ¡Está en nuestra mano!.

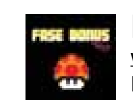
Ring dice:
Yo me he quedado en los precios "antiguos" de antes del boom especulatorio que nos rodea y no compro nada que crea sobrepasa su precio de mercado de hace unos años. Al final todo consiste en establecer unos límites al gastar, aunque entiendo que el que vende desea conseguir lo máximo por su artículo. Pero si entre todos no ponemos nuestro granito de arena para que este asunto no se dispare aún más llegará un día en que conseguir ciertos juegos o consolas va a quedar reservado a una exigua minoría. Personalmente, en mi experiencia, buscando y con paciencia aún es posible realizar buenas adquisiciones a importes muy razonables. La precicipitación actualmente sólo lleva a sostener la inflación de los precios retro o a terminar frustrado.

Pedro Javier dice:
Bueno, personalmente creo que la especulación tiene de bueno que dinamiza un mercado, si necesitas vender siempre encontrarás compradores y si quieres comprar algo que no sea muy exclusivo seguro que también encontrarás vendedores. El problema no está en la especulación per se, sino en la avaricia y falta de escrúpulos de algunas personas, así como la falta de sentido común en ocasiones de la gente. El especulador compra algo porque espera que otra persona pague más por eso que está comprando. Si la persona que compra es otro especulador, esperará lo mismo. Se supone que al final de la cadena hay personas que quieren el producto no para sacarle un valor económico sino por el producto en sí, para tenerlo/usarlo/coleccionarlo. ¿La especulación actual es buena o mala? Pues... no creo que sea ni una cosa ni la otra. A fin de cuentas, ¿de qué estamos hablando? Si los Spectrums se ponen por las nubes nadie tendrá problemas para comer al día siguiente o para encontrar vivienda, nadie perderá su trabajo y no se iniciará ninguna guerra. De todas formas, no sé hasta qué punto toda la culpa la tiene la especulación. Es decir, yo ahora que tengo una edad y cierto dinero me gusta coleccionar cosas que tenía de cuando era pequeño (revistas, juegos, máquinas) e incluso permitirme algunas que en su momento envidiaba pero no pude tener (algún día me compraré un Amiga). Imagino que no seré el único y que como yo habrá mucha gente. Así que la demanda aumenta y el número de productos no sólo no crece sino que decrece (se rompen, se pierden, se tiran por el motivo que sea... como cierto Atari 520STE junto a unos 100 diskettes con programas y juegos y un Amstrad CPC 664 con unos 30 juegos que mi madre echó a la basura hace 10 años...), así que incluso sin especulación lo retro es normal que sea cada vez más caro.

Juanjo dice:
Cuando yo era un chaval de 12 años (ahora tengo 40) iba al Mercado de San Antonio en Barcelona los domingos a comprar tebeos. Mi padre me daba 100 pesetas y con ese dinero podía comprar una buena pila de comics usados. Había sin embargo unas paradas que me llamaban la atención porque, aunque vendían tebeos, los clientes no eran niños, si no señores de más de 60 años, con sus trajes y su bigotes. Los tebeos que se vendían en esas paradas la mayoría eran en blanco y negro, de aventuras medievales o de hazañas bélicas, y pese a ser antiguos estaban perfectamente conservados en unas bolsas de celofan en cuya parte superior una pegatina marcaba el precio: ninguno bajaba de las 1000 pesetas y algunos alcanzaban la increíble cifra de ¡25000 pesetas!
Yo no alcanzaba a entender el porqué de esos precios desorbitados, mi mente infantil y pragmática no concebía el porqué alguien gastaría tanto dinero en un solo tebeo cuando podía comprar casi todos los comics del mes con ese mismo dinero.
Cuando fui creciendo, comencé a entender porqué aquellos señores pagaban tanto dinero por aquellos cómics: no compraban el cómic, si no un billete directo a su infancia. A menudo aquellos cómics eran lo único bueno que les sucedió a una generación marcada por la guerra civil y la posguerra, muchos de ellos seguramente nunca los pudieron comprar, los veían en los escaparates o los pedían prestados a otros niños.
Hace poco paseando por el mercado San Antonio he constatado que esos tebeos de los 40 que en los 80 valían tanto, se han depreciado de forma increíble. Hoy día los puedes adquirir por 1€. La explicación es bien sencilla: los demandantes de esos tebeos han ido muriendo paulatinamente y hoy día no queda nadie vivo de aquella generación. Curiosamente los que más valen hoy son los de superhéroes de los años 70. Aplíquese todo lo anterior al mundo del videojuego.



Sintoniza tu PODCAST



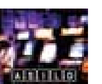
Fase Bonus
www.fasebonus.net
Retro, películas, humor



Retro entre Amigos
www.retroentreamigos.com
Retro



Retro Pulpodcast
www.pulpofrito.com
Retro



Asilo Retro
www.asiloretro.com
Retro, píldoras, semanal



Machacándonos el Joystick
www.machacandonos.com
Juegos actuales y retro



El Club Vintage
www.elclubvintage.com
Retro, monográficos



El Mundo del Spectrum
www.elmundodelspectrum.com
Retro, Spectrum



El Complejo Lambda
www.complejolambda.com
Juegos modernos y retro

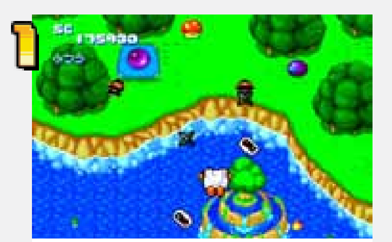


RetroActivo Podcast
www.retroactivo.es
Retro, ordenadores, consolas



TOPfive

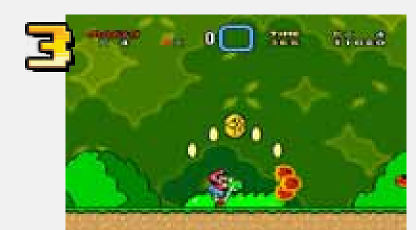
¡Los preferidos de RetroManiac!



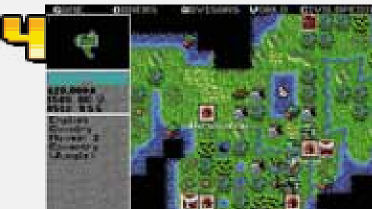
Star Parodier
(PC-Engine)



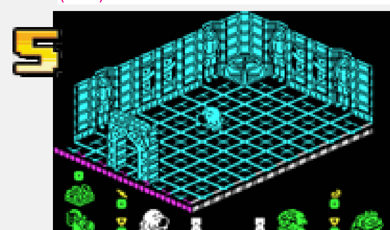
Vendetta
(Arcade)



Super Mario World
(Super Nintendo)



Civilization
(PC)



Head over Heels
(Spectrum)

Tu colección

Te mostramos las mejores colecciones de videojuegos y sistemas de los lectores de RetroManiac. Si quieres presentarnos la tuya, envíanos un correo a: retromaniac.magazine@gmail.com

HOLA, ME LLAMO PACO, Y DESDE SIEMPRE HE COLECCIONADO AUNQUE NO MÁQUINAS COMO PODRÍA PARECER POR LAS FOTOS, ¡SINO TELÉFONOS MÓVILES! EMPECÉ CON ESTO DE LAS 'MAQUINITAS' POR PURA CASUALIDAD HACE UNOS CINCO AÑOS, CUANDO EN CASA DE UN AMIGO ME MOSTRÓ UNA PEQUEÑA COLECCIÓN DE LAS GAME&WATCH DE NINTENDO DE CUANDO ÉRAMOS UNOS NIÑOS.

Entre las que me mostró mi amigo tenía la que era mi preferida de pequeño y que por desgracia nunca tuve: Donkey Kong, la de doble pantalla. En ese momento comencé a informarme y poco a poco fui consiguiendo algunas, pero al principio, al ser bastante caras me costaba mucho conseguirlas completas y solía comprarlas 'solas', sin caja ni manuales. Fue picándome con el paso del tiempo, (ya sabéis, los que coleccionamos), y empecé a comprarlas en mejor estado, vendía las anteriores que tenía sueltas, y por fin las iba consiguiendo totalmente completas hasta que he llegado a tener una colección completa de G&W cuando por fin he conseguido recientemente una Mario F1 en perfecto estado. Por otro lado también colecciono NeoGeoPocket, Woderswan, sus juegos y títulos de terror de PS2 ¡Espero que os guste mi colección!





En estas fotos tenéis un par de pequeñas panorámicas con el grueso de mi colección de Game & Watch. Todas están en un estado más que bueno con caja y manuales.



Arriba algunas muy complicadas de conseguir y por suerte las tengo en un estado magnífico, como Ball (edición Nintendo), Ball (original), Flagman (la más difícil), Vermin, Judge (los dos modelos), Fire, Manhole, Helmet y Lion.
A la izquierda Donkey Kong Circus y Mickey Panorama.



Sigo con las complicadas en la foto de la izquierda aparecen cuatro G&W tipo 'pocketsize' que están como nuevas. Son versiones norteamericanas muy difíciles y carísimas por desgracia.
En la imagen de abajo, tres máquinas australianas, también complicadas de obtener pero que me encantan. Como veis en la parte izquierda de la caja y de las propias máquinas aparece un circulo donde pone 'Futuretronic'. Son una pasada, la última que conseguí es el modelo 'Fire'.



Sobre estas lineas el modelo Mario F1 que me faltaba hasta hace muy poco. ¡Con esta máquina ya puedo decir que tengo la colección de G&W completa! Debajo, las Crystal, que creo que son las mejores máquinas que ha sacado Nintendo.







Como os comentaba también colecciono NeoGeo Pocket, Wonderswan y juegos de terror de PlayStation 2. Aquí veis algunos de los juegos que poseo...





RetroVIP

Bienvenidos a nuestra nueva sección, donde charlaremos con personas conocidas que poseen alguna relación con los videojuegos. Empezamos la serie con una charlamos con Martín Expósito, redactor y locutor en Onda Cero que actualmente participa en el programa 'El Buscador'

Nació en Madrid con el principio de la década de los 80 y aunque jugaba a los marcianitos es un claro ejemplo de que los videojuegos no te dejaban tonto. Se licenció en periodismo y tras pasar por varias emisorias de radio, actualmente es redactor y locutor del exitoso programa de Onda Cero "La Rosa de los Vientos", el cual lleva ya más de una década en antena. Se encarga de las secciones "Azul y Verde", dedicada a la ecología, y "El Buscador", que se ocupa de nuevas tecnologías, Internet y también se tocan los videojuegos. Además durante el verano toma el relevo de Bruno Cardeñosa y lleva la voz cantante en el programa. Le escribimos hace un tiempo para que nos ayudara a promocionar el *crowdfunding* de la revista y nos propuso una entrevista en su programa. Ahora nos devuelve la visita. Vamos a charlar con Martín Expósito y a conocer un poco su pasado y presente como jugón.



¿Recuerdas tu primera vez con un videojuego?

Me viene a la cabeza la imagen de esa pelotita rebotando contra las paredes y destruyendo los bloques. Era estresante impedir que se colara por la parte baja de la pantalla. Fue uno de los primeros juegos a los que jugué con mi Atari.

¿Qué sistemas has tenido en casa a lo largo de tu vida? ¿Fuiste fanático de alguno de ellos hasta el punto de tener piques con los usuarios que tenían las máquinas de la competencia?

Reconozco que siempre he sido de Nintendo, mientras que mis amigos jugaban con la Mega Drive. Hubo, por tanto, pocos piques entre Mario y Sonic. De todos modos, quedábamos en casa de unos y de otros para jugar. Eso sí, casi todos coincidimos con la Game Boy (alguno hubo también que coqueteó con la Game Gear). Entonces, el "tráfico" de juegos y pique entre amigos aumentó.

¿Conservas alguno de tus ordenadores y consolas antiguas?

Conservo todas con las que mi madre quiso y no pudo :) Entre ellas, Super Nintendo, Game Boy, PSP, Wii… además de algunos videojuegos, incluido el adaptador para jugar con los cartuchos de la Game Boy en la Super Nintendo, y gadgets creo que ninguno (tuve, por ejemplo, el bazoca del Super Scope).

Entre toda la variedad de géneros que existen en los videojuegos ¿cuál es tu preferido?

Me gustan los juegos de plataformas y de avioncitos (debí invertir más horas al Flight Simulator porque el Concorde no conseguí despegarlo nunca). Aunque he tenido y he jugado mucho a Street Fighter y Bola de Dragón, dar palos no es lo mío.

Y en cuanto a títulos concretos ¿cuál era aquel que te tenía pegado a la pantalla durante días?

El que quizá más tiempo me tuvo fue Final Fantasy VII. Lo recuerdo especialmente por el pique que tuve con un muy buen amigo mío y compañero de clase. Él avanzaba más rápido. Siempre que lo comentábamos, había pasado de CD antes que yo.

¿Cómo conseguías los juegos normalmente, te los compraban o los comprabas tú con tus ahorros?

Cumpleaños y Navidades eran y siguen siendo las épocas estrella.

¿Eras aficionado a las máquinas arcade?, ¿solías visitar salones recreativos? ¿En qué máquina gastaste más monedas de 25 pesetas?



El periodista y RetroManiac. Martín posa sonriente en el estudio de Onda Cero junto al ejemplar del número 7 de la revista que consiguió mediante su aportación en el último *crowdfunding*. ¡Gracias!

Hubo una época en la que los cumpleaños los celebrábamos en salones recreativos. Piscolabis y unas pocas monedas para jugar a diferentes versiones de Tetris en 3D o ese en el que ibas tirando líneas que aportaban colorido a la silueta de una joven que pasaba de 'negro'… a torso desnudo.

¿Cómo recuerdas aquellos primeros años, sobre todo si los comparamos con la actualidad? ¿Ves diferencias entre el tipo de juego que se realizaba en los 80-90 y el actual? ¿Es sólo nostalgia por nuestra parte o realmente se ha perdido algo por el camino?

Tal vez visto con perspectiva, puede dar la sensación de haber vivido una infancia y una juventud sumido en la depravación e individualismo de los vídeo juegos y las consolas; sin embargo, creo que tuvimos tiempo para formarnos y entretenernos debidamente sin que haya tenido efectos perniciosos el hecho de disfrutar jugando con maquinitas.

¿Sigues jugando a día de hoy? ¿Cuál es el último videojuego que te ha enganchado?

Me canso pronto, he de confesarlo. Últimamente hemos jugado en familia a Wii Sports y Rock Band, aunque gana la batalla la facilidad de iniciar partidas en los dispositivos móviles. Así, son varios los juegos que tengo instalados, entre ellos clásicos como Tetris, Mahjong, Bubble Pang o el gran Theme Park.

Desde tu punto de vista profesional, como periodista, ¿crees que la prensa generalista sabe tratar adecuadamente los videojuegos o se les da peor trato que a otras formas de ocio cultural como el cine? ¿Se podría decir que la industria del videojuego es poco influyente para los ingresos que genera?

Los medios generales efectivamente suelen (tómese con precaución la afirmación) aproximarse al mundo del videojuego cuando son objeto de estudio (adicción, desarrollo de habilidades, etc.) o grandes eventos o títulos novedosos que tienen una fuerte inversión publicitaria. Por tanto, en mi opinión, es deficitaria la cobertura y puedo entenderlo, aunque no lo comparta.

Aparte de tu labor como periodista también estás ligado profesionalmente con el mundillo de la telefonía móvil, ¿conseguirán los teléfonos móviles y las tablets desplazar a consolas y ordenadores como destinatarios de los principales títulos o seguirán siendo mercados complementarios?

Están siendo mercados complementarios. La convergencia en un único dispositivo para ciertos juegos es "imposible" por consumo de recursos, necesidad de una excelente conexión a Internet, etc. Por tanto, estamos viendo cómo la convivencia es la situación actual que parece perpetuarse desde la famosa N-Gage.

Creo que eres padre. Según diversos estudios, como medio interactivo que son, los videojuegos en su justa medida, como todo, aportan beneficios en la coordinación, los reflejos y el desarrollo intelectual. ¿Juegas con tus hijos a videojuegos? ¿Crees que los juegos retro son más adecuados para los niños a la hora de iniciarse en esta afición que los actuales, incluidos los destinados a su edad?

Así es. Son aún muy pequeños, no obstante, la mayor con 4 años se defiende que da gusto con juegos y aplicaciones que se ajustan a su edad. Explota globos, cuida a Pou y llega hasta donde puede jugando al clásico 'Simon dice'. Será interesante ver, cuando crezca un poco más, qué le parecen los videojuegos que guardo. Tal vez los pixelados en la imagen le hagan echarse atrás y espetarme algo así como… pero si Monkey Island lo tienes en alta definición desde hace años!

Has participado en el crowdfunding de RetroManiac, ¿has sido comprador habitual de prensa especializada en videojuegos?

Hobby Consolas, un clásico. Solía comprarla ¡y participar en concursos!

¿Qué es lo que más te ha gustado de RetroManiac? ¿En qué crees que se podría mejorar?

Descubrir vuestra revista ha sido un placer y os felicito porque se trata de un enorme trabajo. Ha de reconocerse vuestro esfuerzo para conseguir una edición cuidada y completa. Y os agradezco que hayáis decidido contar conmigo con esta entrevista, para mí un honor. Respecto a tu segunda cuestión, la forma de mejorar, siempre, es escuchar a vuestros lectores ;-)

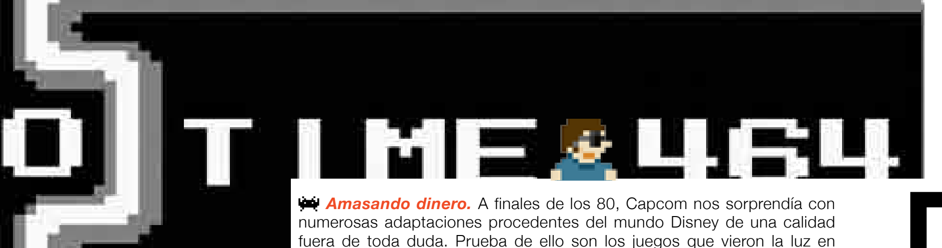
En La Rosa de los Vientos tenéis o habéis tenido secciones dedicadas al panorama musical, al mundo del cómic, al cine y a la literatura, ¿hay alguna posibilidad de que los videojuegos lleguen a tener sección propia?

Veis, con esta última pregunta, en realidad estáis realizando una sugerencia con la que poder mejorar. ¡Me lo apunto!

Muchas gracias por todo Martín, te seguiremos escuchando todos los fines de semana en La Rosa de los Vientos.



$
TOTAL
P. 2



Amasando dinero. A finales de los 80, Capcom nos sorprendía con numerosas adaptaciones procedentes del mundo Disney de una calidad fuera de toda duda. Prueba de ello son los juegos que vieron la luz en NES basados en las series de animación de la compañía, entre los cuales destaca DuckTales, y que proporcionaron ventas millonarias a la compañía.

Ducktales



SISTEMA: NES
AÑO: 1989
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Capcom
PUNTUACIÓN: ****

El juego nos pone a los mandos del Tío Gilito, quien, empeñado en recolectar una serie de tesoros esparcidos por distintos puntos del globo, se embarcaba en una aventura compuesta por 5 niveles que podíamos completar en el orden que quisiéramos, algo que nos recordaba ya a otras grandes producciones de Capcom de la época, como Megaman. Viajábamos hasta el frondoso Amazonas, las tétricas tierras de Transilvania, las oscuras minas de África, las gélidas cumbres del Himalaya y por último. ¿Mi nivel preferido? La luna, claro.

Esta variedad de localizaciones nos regalaba un plantel de enemigos muy variado, incluyendo los jefes finales que nos esperaban custodiando el codiciado tesoro al terminar cada nivel, desde ratas mutantes hasta el mismísimo Yeti. Nuestro tacaño protagonista contaba con la única ayuda de su bastón, pero no se trataba de uno cualquiera; gracias a él podía saltar y rebotar para eliminar a los enemigos o atravesar las zonas más escabrosas casi sin despeinarse. También podía utilizarlo a modo de palo de golf para disparar los cubos dispersos por el escenario y usarlos contra los enemigos.

Capcom se aseguró de que se recogieran muchos aspectos de la serie en la que se basaba; el plantel de secundarios era de auténtico lujo, prácticamente todos los personajes tenían su momento, y eso que se trataba de un juego que no destacaba por su longevidad. Por otro lado, el carácter ávaro del Tío Gilito estaba perfectamente recreado en la jugabilidad, basada en la recolección de tesoros que aumentaran nuestros ingresos monetarios. Los niveles estaban llenos de zonas secretas repletas de objetos, e incluso podíamos recurrir al bueno de Joe McQuack para que nos llevara al comienzo de los niveles manteniendo nuestro dinero y así pudiendo multiplicarlo.

Técnicamente, el juego lucía a un buen nivel. La variedad de los escenarios aportaba una gran riqueza visual y el apartado sonoro era de una gran calidad, cada localización tenía su particular y pegadiza melodía, destacando el tema musical de la Luna, cuya composición es sencillamente magistral. Lástima que los cinco niveles más uno final se antojaron escasos y fáciles para lo que Capcom nos tenía acostumbrados.

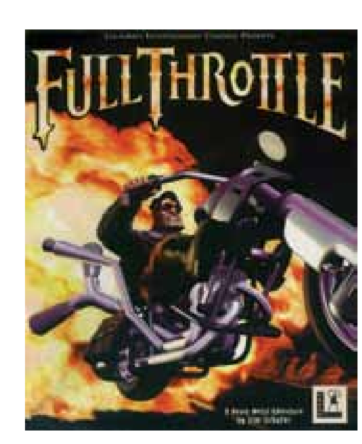
DuckTales fue una de mis primeras experiencias a los mandos de una NES, para un gran admirador de la serie como yo, era todo un regalo poder disfrutar de esta aventura. A día de hoy sigue siendo totalmente recomendable volver a jugarlo, ya que os encontraréis con un plataformas que rebosa calidad por todos sus píxeles.

Gamberros y moteros, Full Throttle demuestra que Lucasarts también sabe ponerse "dura"

Tras The Day of the Tentacle, Lucas sorprende con esta aventura de porte más adulto

Creada en 1995 por Lucasarts y diseñada por Tim Schafer, un viejo conocido del género implicado en juegos como por ejemplo Monkey Island o Grim Fandango, Lucasarts se desvía del camino seguido en sus anteriores producciones para aventurarse en una historia mucho más adulta y dura ambientada en el mundo de los moteros. Otro de los grandes cambios que demuestra este cambio de rumbo, es el marcado carácter arcade que adquieren algunas secuencias durante el juego, como las luchas contra otros moteros en plena persecución y a bordo de las motos, a lo "Road Rash".

Sistema: PC | **Publica:** Lucasarts | **Desarrolla:** Lucasarts | **Lanzamiento:** Abril 1995 | **Género:** Aventura Gráfica | **Jugadores:** 1 | **Precio:** 6.990 ptas.



Siendo el décimo juego desarrollado con el motor SCUMM, a estas alturas ya no se basaba en un interfaz de control con verbos mostrando acciones e inventario, sino que seguía la estela renovadora iniciada en "Sam&Max: Hit the Road". En este caso, al dejar pulsado el botón izquierdo del ratón nos aparece un pequeño menú con tres acciones básicas que según donde se utilicen pueden variar ligeramente. Por ejemplo, el icono de la mano nos puede servir para la acción "Usar", pero también para "Golpear". Además de las acciones habituales como "Mirar" o "Hablar" se incluyeron otras más acordes al estilo del juego como "Patear" o "Golpear".

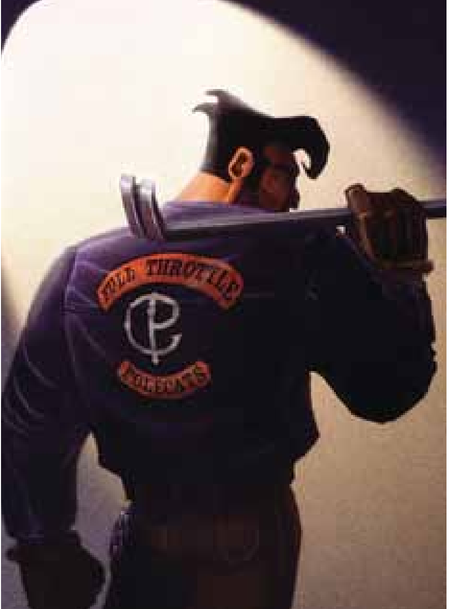
La banda sonora, que encaja perfectamente con la historia y ambientación, está creada por el grupo "The Gone Jackals". El éxito del juego provocó que el álbum de donde se habían seleccionado las canciones para ser incluidas en la banda sonora ("Bone To Pick") fuera el más famoso y exitoso de la banda.

Las animaciones de las cut-scenes son de muy buena calidad y están muy conseguidas, gracias al motor Insane y su tecnología de compresión de vídeo, dotando al juego de un ambiente muy cinematográfico.

Se distribuyó directamente en CD, y las voces de los diálogos estaban en inglés, pero nos permitía seleccionar los textos en castellano. En los sistemas operativos actuales es posible volver a jugar a este juego mediante dos posibilidades: o bien emplear un emulador de MS-DOS como DOSBox o la máquina virtual de SCUMM llamada ScummVM.

Estamos en 1995 y está de moda el CD-ROM, es decir, los juegos ya no salen en discos, por lo tanto ya no se pueden copiar (¡A ver quién tenía una grabadora en aquella época!). Es decir, si no hay pelas no hay juego, y algo parecido pasó con este juego. Bueno, dejemos de llorar y a lo que vamos:

¿Quién no se ha emocionado alguna vez viendo a Schwarzenegger montado en la moto en Terminator 2 y entrando a lo crack en el bar: "Oye, quiero tus botas"? O por poner otro ejemplo: ¿Quién no se ha emocionado viendo a Mad Max, conduciendo como un loco por la carretera, ya sea en moto o en coche, contra la banda del "Cortauñas" y "El Jinete Nocturno", con las motos zumbando y metiéndole caña al coche? Con aquellas chupas negras de cuero y la recortada en la mano. Hombres duros de otra época.

Con la miel en los labios. Redundante pero cierto, y es que lo peor de Full Throttle es que después de pasarlas canutas en la isla de los Monos, en la Atlántida o en la casa del doctor Fred, la historia nos sabe a poco y se termina muy, muy pronto. Los aficionados lloraremos siempre por una segunda parte que nunca llegó...



Pues al igual que en "Mad Max: Salvajes de autopista", en Full Throttle nos encontramos en un futuro dominado por los motoristas. Un viejecillo fabricante de motos llamado Corley necesita una escolta para dirigirse a la reunión de la compañía, y como tiene más miedo que años, decide que Ben (Mad Max) y los Polecats (Ganso y cía.) lo escolten hasta la reunión. Pero por el camino se encontrará con el Cortauñas y sus amigos...

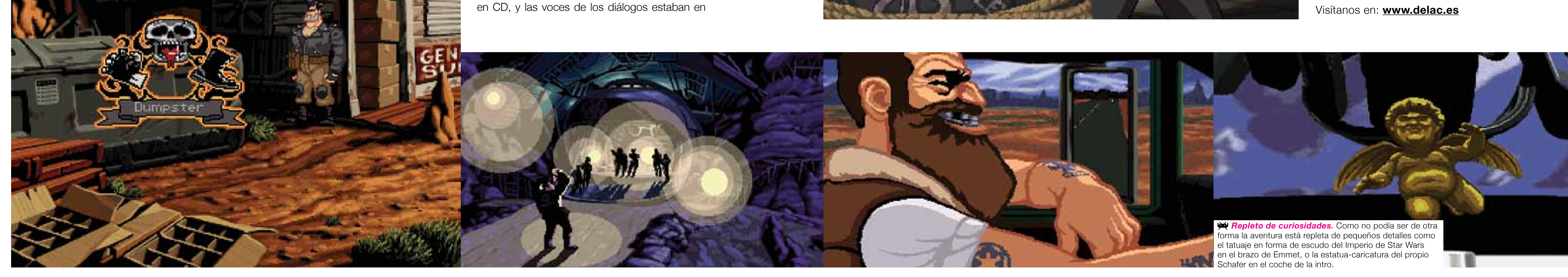
Visualmente el juego es muy bueno, la historia a mi parecer también. Lo malo es que desgraciadamente es bastante fácil y corto. Tampoco tenemos interfaz típica de SCUMM, ¡qué se le va a hacer!

Consideraciones finales

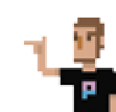
Resumiendo, una buena aventura de Lucasarts que siguió evolucionando su motor e interfaz para facilitar el uso a sus jugadores y que artísticamente está a la altura de los mejores. La historia y argumento se complementan perfectamente con el aspecto visual, y los puntos flojos estarían en la duración y dificultad, que en ambos aspectos se quedan cortos.

Lucasarts intentó realizar una secuela de la aventura en dos ocasiones a partir del año 2000. La primera, llamada "Full Throttle: Payback" no avanzó más allá del arte conceptual, y la segunda, llamada "Full Throttle: Hell on Wheels" acabó cancelada en 2003. Y volviendo a 1995, a finales del mismo año Lucasarts publicó "The Dig", con Steven Spielberg y la Industrial Light & Magic involucrados en el desarrollo, pero de nuevo, esa es otra historia.

Visítanos en: **www.delac.es**

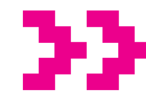


Repleto de curiosidades. Como no podía ser de otra forma la aventura está repleta de pequeños detalles como el tatuaje en forma de escudo del Imperio de Star Wars en el brazo de Emmet, o la estatua-caricatura del propio Schafer en el coche de la intro.



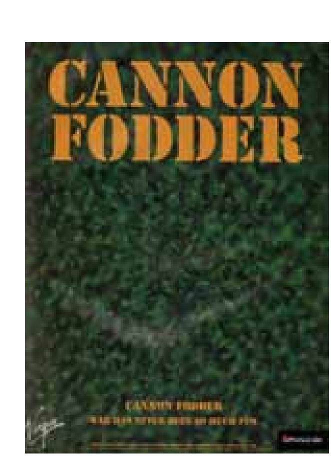
Sensible Software no se toma la guerra en serio y triunfa con un juego que rompe moldes

Los del Sensible Soccer sacan provecho de sus sprites diminutos y la diversión sin tapujos



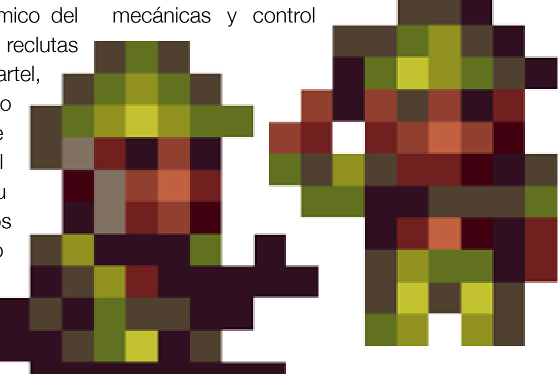
En una lista con los mejores juegos de Amiga, Cannon Fodder seguro que está en ella, puesto arriba o abajo, ya que es una de las estrellas de su catálogo y pieza clave de Sensible Software. Su tema principal, "War has never been so much fun", está grabado a fuego en mi memoria e incluso en alguna ocasión fue nombrada por medios extranjeros "como una de las mejores del sistema". Toda alabanza, sea más o menos desmedida, es comprensible ya que el juego fue un éxito rotundo, no sin algunos detractores que lo tacharon injustamente de provocador y ofensivo... quién lo iba a decir? Pero vayamos por partes.

Sistema: Amiga | **Publica:** Virgin | **Desarrolla:** Sensible Software | **Lanzamiento:** 1993 | **Género:** Acción | **Jugadores:** 1 | **Precio:** 6.990 ptas.



La traducción del título vendría a decir algo así como "carne de cañón", término que resume a la perfección el eje en el que gira Cannon Fodder. Llevaremos a un grupo de comandos a través de selvas tropicales, vastos desiertos y valles nevados, aniquilando a los soldados enemigos mientras los nuestros también caen en batalla una y otra vez. Ahí está el punto cómico del juego y es que no tendremos vidas sino reclutas que se aglutinarán a las puertas del cuartel, aspirando a ser soldados y viendo como las montañas que rodean el lugar se van llenando de cruces y lápidas con el nombre de los valientes que dieron su vida por su país. Sí, todos los soldados tienen su nombre e incluso irán subiendo de rango contra más misiones consigan completar sin perder la vida, cosa bastante complicada, todo hay que decirlo.

Cannon Fodder es principalmente un juego de acción con un suave toque estratégico. Se trata de disparar a todo bicho viviente, volverse loco con las bombas y evitar en lo posible, las trampas de tan inhóspitos parajes. Es en esencia un juego sencillo en cuanto a mecánicas y control





pero su dificultad reside en arrasar el escenario conservando, como mínimo, a algún soldado. El toque estratégico vendrá cuando tengamos que ir con pies de plomo, fraccionando nuestro pelotón e incluso usando a algún miembro como cobaya en ese pasillo lleno de minas.

No faltarán los helicópteros que nos perseguirán como posesos, morteros, vehículos y cajas llenas de munición pesada, siempre al lado de los refugios de los enemigos. Arenas movedizas, minas y cualquier obstáculo que nos provoque una pérdida de aquel miembro del grupo que ya llevaba cinco misiones sin morir. Si es que hasta se les coge cariño...

A pesar de la simpleza de su planteamiento, no le falta nada para ser un juego redondo, de diversión directa y despreocupada. Como curiosidad, contar que a su salida causó cierta controversia ya quién hubo que pensó que la guerra era un tema con el que no había que frivolizar. Lo que parte de esa prensa no entendió fue que la gente de Sensible Software buscaba todo lo contrario, creando un juego anti-guerra que se reía por lo absurdo de la misma y añadiendo elementos que la parodiaban. Esos diminutos soldados marca de la casa, saltando entre salpicones de sangre y sus 'ouch' y sus 'ahg', no podrían ofender a nadie!

El juego apareció en multitud de plataformas e incluso tuvo versiones especiales como el extra de navidad que facilitó Amiga Format en el que debíamos acabar con los futbolistas del mismísimo Sensible Soccer. Recientemente ha sido publicado en gog.com en su versión para PC así que no hay escusas para no liarse a granadazos y rememorar un clásico atemporal que merece no sufrir ningún remake en alta definición. "La guerra nunca fue tan divertida".

Visítanos en: **www.pixelsmil.com**













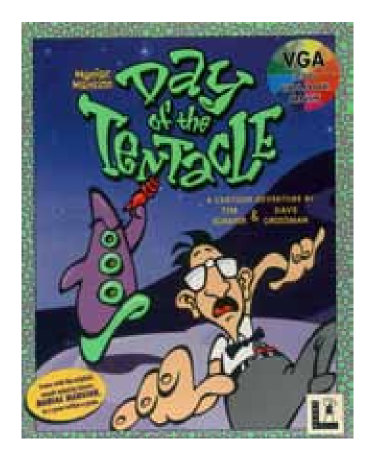




La controversia en Reino Unido. Antes de que apareciera el juego a la venta, algunos periódicos alertaron sobre la 'peligrosidad' del juego y la apología que en teoría hacia de la guerra.

Day of the Tentacle. Maniac Mansion 2

Vuelve el desconcertante doctor Fred en una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos. ¿Fuimos capaces de frenar al tentáculo púrpura y salvar al mundo de su destrucción?



Sistema: PC
Publica: LucasArts
Desarrolla: LucasArts
Lanzamiento: 1993
Género: Aventura Gráfica
Jugadores: 1
Precio: 6,990 ptas.

Agarrar la Historia y zarandearla, retorciéndola en mil cabriolas, tan sólo para volver a soltarla y observar con orgullo las mutaciones logradas. Un deseo repleto de motivaciones más que evidentes – encabezadas, claro está, por lo propenso al error del ser humano -, pero que de hacerse realidad, sus consecuencias no lo serían tanto. Ya se sabe, aquello de la mariposa y el huracán, como reza la famosa cita – dejando de lado, eso sí, todo rigor matemático para dar a entender un mensaje muy claro: el mundo en el que vivimos es tan complejo que, hasta los cambios más mínimos, pueden dar comienzo a situaciones completamente imprevisibles. Y un ejemplo bien claro de todo esto es que, cosas muy diferentes serían las que se dicen hoy día de la difunta **LucasArts** si, tres décadas más atrás en el calendario, no se hubiera pasado por sus oficinas haciendo trabajos de poca monta un tal **Ron Gilbert**.

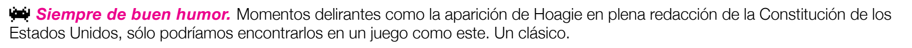
Si partimos del hecho de estar ante una división de una compañía fílmica como **Lucasfilm**, poca duda cabe de lo inesperado que debió resultar dar a luz – como primera obra con autoría completamente propia, para colmo – a un mejunje de píxeles, descaro y buen humor que parodiaba, de principio a fin, a un género de cine perfectamente asentado por aquella época. Las desventuras en el hogar de la familia Edison de **Maniac Mansion** (id.; Lucasfilm Games, 1987), era la excusa con la que Gilbert aprovechaba para mostrar su aprecio por el cine de serie B en un derrame constante de referencias, clichés y guiños a estos filmes de terror; al tiempo que impregnaba con su huella personal todas y cada una de las líneas de código del título. Una seña de identidad bajo la que aparecía, seis años más tarde y con un menor protagonismo de Gilbert en pos de un reparto mucho más amplio para la ocasión, una inconfundible segunda parte de la obra, dispuesta a tomar como compañero de codazos y miradas cómplices a todo el género de la ciencia ficción que proliferaba desde la segunda mitad de los 80. Con algunas referencias más que evidentes a películas como **La Mosca** (The Fly; Kurt Neumann, 1985) o **Regreso al Futuro** (Back to the Future; Robert Zemeckis, 1985), junto a otras un tanto más veladas para los neófitos; **Day of the Tentacle** (id.; LucasArts, 1993) lograba crear una ambientación que, sin renunciar en ningún momento a la frescura en su realización, dejaba de lado todo lo macabro de su predecesor para dar un paso – y uno muy bien dado – hacia el terreno de lo dickiano.



El agua contaminada. ¿Qué hubiera pasado si el tentáculo púrpura le hubiera hecho caso al verde? Fácil, que seguramente que nos hubiéramos perdido una de las aventuras más hilarantes y deliciosas de la historia.







Siempre de buen humor. Momentos delirantes como la aparición de Hoagie en plena redacción de la Constitución de los Estados Unidos, sólo podríamos encontrarlos en un juego como este. Un clásico.





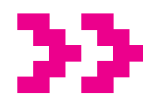
No tanto por la existencia dentro del inmenso catálogo de letras de **Philip K. Dick** de ninguna historia envuelta en viajes temporales y humanidades esclavizadas que relate el auge y caída de un tentáculo megalómano, como por tratar con unos personajes que parecen verse arrollados en medio de todo este escenario surrealista antes de que consigan asimilarlo. Casi como si se tratasen de entes ajenos a todo lo que les ocurre y sin ningún interés particular en ello; una pandilla de adolescentes perdidos más preocupados por encontrar el camino de vuelta a casa que por el festival de inconsistencias que se sucede ante ellos. Esta característica que podríamos adjudicar como propia de la escritura de **Franz Kafka**, tan asidua a incluir personajes incapaces de comprender las escenas que protagonizan ni lo que de ellas deriva, consigue crear un efecto determinante al aplicarse sobre una aventura gráfica. Ya que, en este subgénero del videojuego, el jugador se ve expuesto a resolver situaciones que no termina de comprender, puzles y acertijos que sólo tienen sentido dentro del mundo en el que se construyen y cuya lógica difícilmente consigue verse expuesta en su plenitud hasta una vez se encontrada una solución. En otras palabras, las intenciones iniciales del jugador, rara vez coinciden con lo que finalmente ocurre en pantalla porque, al otro lado de esta, hay un universo que se rige por unas reglas que no se corresponden con las que uno está acostumbrado a tratar. Sin embargo, mientras ocurra algo, mientras la historia avance, el camino hacia la particular meta del usuario (avanzar en el juego) no se ve colapsado y en ningún caso, éste llegará a sentirse frustrado por no terminar de comprender cómo opera este mundo extraño. Esta complicidad formada entre los acertijos propuestos y los entornos disparatados es una de las mayores bazas con las que Day of the Tentacle, de una manera similar a la que lo hiciera poco más tarde **Discworld** (id; Perfect Entertainment, 1991), conseguía zambullir de lleno en la partida dejando lo convencional y lo conocido bien lejos; obligando al jugador a llenarse el inventario de todo objeto presente en los escenarios "por si acaso hace falta más adelante".

Señalar alegremente derivados, desembocaduras y rasgos más influyentes de una obra, al igual que pasa con toda esa maraña de conexiones indirectas y cambios mínimos de los que tanto gusta hablar cuando se trata de saltos temporales, es una tarea en la que, a muy fino que se hile, siempre quedan zonas difusas sin aclarar. En el caso de Day of the Tentacle, sería sencillo (y correcto) alabar su enorme sentido del humor, el genial apartado artístico o su espectacular diseño de niveles, con el que el equipo comandado por **Tim Schafer** y **Dave Grossman** rompieron los clásicos esquemas de fases herméticas con objetivos delimitados que deben cumplirse antes de pasar a la siguiente, dando lugar a tres mundos, en apariencia independientes, pero que se vinculaban con tal naturalidad que resultaría imposible no concebirlo como un único y gran nivel extremadamente coordinado. Difícilmente nos equivocaríamos al citar cualquiera de estas características como ejemplares. Y sin embargo, cuando miramos a otras grandes aventuras gráficas que vinieron más adelante, como la ya citada Discworld o **Sam & Max Hit the Road** (id.; LucasArts, 1993), e incluso si centramos nuestra mirada en juegos de géneros completamente diferentes, como **Psychonauts** (id.; Double Fine Productions, 2005) del propio Schafer, es esa extrañeza intencionada del mundo, esa locura desbordante – aunque lógica dentro de su propio universo –, la que nos que recuerda que hubo un día en el que un tentáculo púrpura quiso conquistar el mundo.

Por: Raul Factory | www.zehngames.com

Ignacio Prini es ‘Neil Parsons’

Mantenemos una charla distendida con el autor del blog Program:Bytes:48K



Ignacio es sin duda una de las personas más seguidas y queridas en esto de la escena retro. Ferviente seguidor del ZX Spectrum, Neil, como también se le conoce en el mundillo, lleva en esto de los ordenadores metido desde que tiene memoria, y aún hoy en día, con más de cuarenta años a sus espaldas, sigue sorprendiéndonos con sus producciones audiovisuales, como su reciente compilación ‘8-Bit Bach’. Así que le pedimos a Ignacio que nos cuente como fueron sus inicios y en que anda metido actualmente, y amablemente, como siempre, esta figura del retro patrio nos responde a todas nuestras cuestiones…



Nombre: Ignacio Prini
Nick: Neil Parsons
Web: programbytes48k.wordpress.com

Le reconocerás por pasarse siempre que puede por los eventos retro del país con una camiseta ‘spectrumera’, una tímida sonrisa y sus producciones en cinta de cassette a las espaldas. Ignacio siempre estará deseoso de mantener una distendida conversación sobre el Spectrum y los ordenadores de 8 bits, aunque si le buscas las cosquillas podréis terminar hablando de los sistemas clásicos horas y horas casi sin daros cuenta.

8-Bit Bach Reloaded

El último de los trabajos musicales de Neil es este disco con una selección de diferentes piezas creadas por Johann Sebastian Bach interpretadas en un ZX Spectrum 128k en el entorno BASIC. Podéis escucharlo y descargar los cortes en su página de Bandcamp:

http://neilparsons1.bandcamp.com/album/8-bit-bach-reloaded

Hola Ignacio, en primer lugar muchas gracias por contestar a nuestras preguntas. En segundo nos encantaría que nos contarás un poco quién eres, a qué te dedicas actualmente, en qué páginas se te puede encontrar...
Bien hallado, David. Es un placer poder dedicar unas palabras a toda la audiencia de RetroManiac y contar mis experiencias en este campo tan apasionante de los videojuegos y sus máquinas.

Pues soy bastante conocido por el nick Neil Parsons en muchos sitios de retroinformática, mi blog personal sobre videojuegos e informática clásica “Program : Bytes : 48k” en el cual me podéis encontrar a menudo publicando noticias, comentarios y análisis de juegos de cualquier plataforma, mayormente del ZX Spectrum, pero me gusta extenderme a otros sistemas domésticos, dentro de mis posibilidades. También participo habitualmente en foros amigos sobre retroinformática y en las redes sociales, principalmente Facebook y Twitter. Es fácil localizarme en ellos.

Con poco más de 40 años a mis espaldas, por mis venas corre sangre algecireña y, por tanto, gaditana, aunque no soy el típico “quillo” que le gusta el arte, el flamenquito, un bailecito o las copichuelas del fin de semana... en fin, los tópicos de siempre que casi siempre no se corresponde con la realidad. Como en todas partes, hay de todo y yo soy de los que viven la vida de otra forma, lejos de esos tópicos, pero soy tan normal como otro cualquiera.

En cuanto a qué hago para ganarme la vida, pues vivo que no es poco... lamentablemente, dejé de trabajar hace algo más de tres años cuando se cumplió mi contrato con una naviera tocada por la crisis y en la que trabajaba de auxiliar administrativo y desde entonces hasta ahora está resultando una misión imposible encontrar nuevamente empleo

¿Y tu nick, de dónde viene por cierto?
Es un nick bastante musical, ya que me gusta mucho la música; proviene de la combinación de los nombres con bastante renombre en los 70 y 80, el cantante canadiense Neil Young y el productor y músico Alan Parsons. Del primero me gustan sus canciones, “Heart of Gold” o “Rockin’ in the free world” entre éllas, y del segundo pues casi todo, incluyendo su participación en la producción de álbumes míticos de Pink Floyd como “Atom Heart Mother” y “The Dark Side of The Moon”.

Grandes figuras de la época sin duda, pero ¿cuándo comenzaste tú en esto de la informática?
No tengo una fecha concreta en mis recuerdos, pero creo posible que fue alrededor de 1982 cuando comencé a descubrirla poco a poco, cuando veía en algunos escaparates de las tiendas que habían entonces en Algeciras unos aparatos que parecían máquinas de escribir pero que se enchufaban a la pantalla de un televisor. En una de esas tiendas llegué a probar un Commodore 64 porque el dueño así lo permitía. Lo tenía encendido para que la clientela tuviese la ocasión de probarlo y a veces iba a esa tienda por un cuarto de hora o media hora tratando de averiguar qué podía hacer con aquel ordenador. Más tarde, me apunté a una academia de BASIC y durante dos o tres meses, no recuerdo exactamente por cuánto tiempo, estuve aprendiendo el lenguaje BASIC con los libros de Paraninfo “Basic para niños” y su continuación “Basic avanzado para niños” que aún conservo como oro en paño. En la academia, la parte práctica la hacíamos con aquellos vetustos ordenadores Dragón 32.

¡El Dragon 32! Que recuerdos, fue también el ordenador que teníamos en el colegio para aprender “informática”, aunque recuerdo bien poco de él. Fue un sistema muy extendido en el entorno educativo, ¡los comerciales se lucieron seguro!
Según me han contado, pues sí. Por algún motivo solo los vi en aquel centro, pero en los centros donde estudié EGB, BUP y COU (qué tiempos aquellos...) no había siquiera ni un solo aula de informática. Parece ser que no estaban muy al día, o no querían que nos



En RetroMadrid. En la edición 2012 de RetroMadrid Neil compartió stand con los chicos de RetroWorks. Allí podíamos adquirir algunas de sus producciones pasadas a cassette y charlar con él lo que quisiéramos sobre Spectrum y demás ordenadores de 8 bits. ¡Genio y figura!



contaminásemos con su presunta “mala influencia” en la infancia y adolescencia (mal rayo les partiera...). Sin embargo, cuando entré a estudiar ingeniería industrial en la Escuela Politécnica de Algeciras, sí había un aula en los que instalaron varios Amstrad CPC 464 con sus monitores de color fósforo verde durante algunos años. Después los cambiaron por equipos de PC.

¿Y en casa cuáles fueron tus primeras máquinas? Imaginamos que tienes cierta preferencia por Spectrum, si es así, ¿por qué exactamente? ¿Qué tiene este ordenador que quizás no veas en el resto?
El primer ordenador que tuve fue un Commodore 64, precisamente, aunque yo tenía deseos de tener un ZX Spectrum en su lugar, pues fue una de mis peticiones para los Reyes Magos en las navidades del año 1983. Me encapriché del Spectrum cuando en el verano de ese mismo año, mi hermana mayor, que vivía y trabajaba en Edimburgo (Escocia) se vino un mes de vacaciones y trajo consigo su ZX Spectrum junto con varios juegos. Me enamoré enseguida del “gomas”, tras probarlo jugando y viendo cómo se movían los gráficos del Chequered Flag y cómo podía hacer volar un avión con el Flight Simulation de Psion. Con el manual del Spectrum, aprendí a manejarme con su complejo sistema de tokens y escribir los programas que figuraban en él.

Déjame decirte que curiosamente coincidimos en estos primeros juegos para Spectrum, títulos muy simples pero efectivos que nos dieron horas y horas de diversión, y que sobre todo dejaron volar nuestra imaginación debido a esos gráficos tan simples. Flight Simulation en concreto era algo complejo para nosotros, o no sabíamos controlarlo bien, pero nos divertíamos mucho...
Yo no tenía mucha idea de cómo jugar en un simulador de vuelo como el de Psion, pero estuve practicando con él varias veces, aunque casi siempre terminaba estrellándome contra el suelo de una manera o de otra, bien por no saber utilizar los controles (eso pasaba siempre al principio, cuando ni siquiera conoces cómo manejarlo) o bien porque se terminaba consumiendo el combustible del avión... pero es lo que dices, entretenía lo suyo y más viendo cómo uno de mis hermanos lo manejaba incluso mejor que yo...

Observar como juegan los demás siempre es bueno para poder fijarnos en los detalles. Entonces primero fue el ordenador de Commodore…
Sí, pero comencé a crearme una especie de fijación, que no obsesión, por el ordenador de Sinclair, y con 16 años que tuve entonces, no sabría decir por qué me gustaba más el ZX Spectrum que el Commodore que vi tiempo atrás en aquella tienda. Tal vez era por su aparente sencillez de manejo, el mero hecho de que los comandos no había que teclearlos aunque su disposición sobre el teclado y la forma de acceder a varios de ellos fuese algo enrevesada (y lo es, por supuesto), su pequeño tamaño y que no necesitaba de mayores prestaciones a nivel de hardware, pese a que, entonces, desconocía lo que ese ordenador iba a dar de sí en los años venideros.

Cuando me regalan el Commodore, en parte sufrí el clásico desengaño, pero me acostumbré al mismo durante algún tiempo, aun teniendo en mi cabeza la idea de tener un ZX Spectrum, por los medios que fuesen, hasta que lo conseguí al cabo de tres años. Como un amigo me decía mucho tiempo después, cuando dejé de lado el C64 para abrazar el ZX Spectrum fue como pasar al lado oscuro de la Fuerza. (Risas)

El ZX Spectrum sigue siendo, a día de hoy, mi ordenador favorito, por delante incluso del Commodore 64, ordenador éste que he vuelto a tener muchos años después. He llegado a ver y probar otros ordenadores, como los CPC de Amstrad y algún modelo de MSX, pero me quedo con el comúnmente llamado “gomas” de toda la vida.

> “El dueño lo tenía encendido para que la clientela lo probase y a veces iba a esa tienda para tratar de averiguar qué podía hacer con aquel ordenador...”

¿De aquella época que otros juegos dirías que son tus favoritos y por qué?
Cuando tuve el Commodore 64, mis favoritos eran Terra Cresta, por la música de Martin Galway y por su jugabilidad; Gauntlet I, que te absorbe por completo y siempre lo he considerado de lo mejorcito realizado para este ordenador; y Winter Games, un gran simulador deportivo provisto de gran calidad y con unas pruebas olímpicas bastante

realistas. Fueron pocos los juegos que tuve pero muy variados entre sí, la mayoría bastante buenos.

De mi etapa con el ZX Spectrum, entonces un 128k Plus 3, ya a partir de 1987, pues han pasado más de 500 títulos por mis manos y pocos favoritos (hay tantos para elegir...): R-Type, gran conversión de la recreativa de Irem que me apabulló por su colorido y por todo lo demás, pero con el inconveniente de las cargas multifase, aunque fuesen del tipo turbo-load; Batman y Head Over Heels, dos genialidades de Jon Ritman exprimiendo al máximo las posibilidades del sistema Filmation que hizo popular a sus creadores; Ultimate, con Knight Lore y Alien 8, otros dos juegos a tener en cuenta, así como los juegos de Hewson, ya sabéis, Gunrunner, Exolon, Cybernoid y Stormlord. Éstos me gustaron mucho por sus cualidades técnicas, su jugabilidad y capacidad de adicción. También me gustaron mucho Nodes of Yesod, Robin of the Wood y Heartland de Odin, grandes clásicos de la programación.

Del software patrio, me quedo con Sir Fred y La Abadía del Crimen, cada uno por diferentes motivos, pero se nota la mano del inolvidable Paco Menéndez en ellos. ¿De Dinamic? Algunos muy buenos pero todos eran puñeteramente difíciles. No tengo un favorito claro, pero Nonamed me gustaba hasta cierto punto.

Son títulos enormes, algunos clasicazos que casi nunca faltan en las listas de los favoritos. Que recuerdos del Batman por ejemplo. ¿Echas algo de menos de los microordenadores y todo lo que les rodeaban en los 80-90?

Ojala supiera el qué. Aquella época era maravillosa en muchos sentidos, pero también es verdad que hubo bastante sinsabor cuando ciertas empresas no supieron o no pudieron despegar lo suficiente hacia la era de los 16 bits. Como usuario, he contemplado esa evolución a través de las revistas que compraba "religiosamente" cada mes, como eran Microhobby y Micromanía. Por medio de esas publicaciones es como he vislumbrado el auge de las nuevas máquinas de entretenimiento y la caída espectacular de otras, los ordenadores y consolas de ocho bits, en detrimento de la nueva generación de consolas y ordenadores domésticos de dieciséis bits. Probablemente, echaría de menos los años dorados de los ocho bits por razones diversas, tal vez la añoranza sea una de ellas.

Siempre has sido un miembro muy activo en la escena, tanto hace un buen puñado de años con tus aportaciones para precisamente Microhobby por ejemplo, como en la actualidad, no solo por tu excelente blog, sino también por tu presencia en eventos retro, o las últimas producciones. ¿Por qué estas inquietudes?

Mis aportaciones a la revista de Hobby Press fueron puntuales, pero me asombro a mí mismo del recuerdo que he dejado para muchos de sus lectores. Descubrir ahora que de entre los que seguimos este mundillo hay quien se acuerde de mí por mis programas musicales, o mis trucos, o mis chistes publicados por la revista, me abruma por completo y me llena de satisfacción.

Realmente, la culpa de mis actuales inquietudes la tiene Internet. Gracias a la Red, estoy viviendo una segunda vida del ZX Spectrum. De alguna forma lo he redescubierto aunque no fuese de la misma manera que antes, pero lo iba viviendo apasionadamente, en cuanto me hacía con los primeros emuladores: el Z80 de Gerton Lunter, el emulador de Pedro Gimeno, y tantos otros, que después los probaba en un PC con su sistema operativo MS-DOS. Gracias a la red digital, tenías a tu alcance una mayor programoteca como jamás nunca habías imaginado y solo podías conseguirlos a golpe de un solo click con el ratón del ordenador. Así, me he hecho varias colecciones con lo que iba consiguiendo de páginas como World Of Spectrum y similares, de forma que pudiese probar y jugar con todos aquellos juegos que en su momento nunca llegaría a tener o que en algún momento quise tener.

Desde aquel momento, tenía claro que debía reactivar lo que había aprendido con el ZX Spectrum haciendo nuevos programas o realizando otras tareas. No quería quedarme anquilosado y he tratado desde entonces recopilar información para después usarla en varios proyectos, uno de los cuales acabaría siendo el fanzine "ZX Spectrum Files", apareciendo éste en 2004. Cuando abrí mi blog "Program : Bytes : 48k" en octubre de 2008, quise dar carpetazo al fanzine para desarrollar más ampliamente lo que sabía sobre el Spectrum en esta página, con la ventaja que suponía poder interactuar con mis lectores de varias maneras, al tiempo que para estar más al dia me inscribí en varios foros relacionados: Computer Emuzone, speccy.org, Zona de Pruebas y varios más.

Y en cuanto a mi presencia en eventos como la RetroMadrid o más recientemente la primera edición de RetroMálaga es una forma de reencontrarme con la magia de aquellos ordenadores y consolas con los que hemos crecido casi a diario. Asimismo, estoy algo atareado últimamente con varias actividades relacionadas con la creación de nuevos videojuegos, como betatester. He participado en una de las últimas producciones de los Mojon Twins como ha sido "Ramiro, el Vampiro" y hay en cartera otros trabajos similares con otros proyectos que verán la luz muy pronto, pero no puedo decir más.

¿Qué es lo que te atrae realmente a la hora de "enfrentarte" de nuevo al Spectrum hoy en día?

No es solo probar y jugar las novedades que van surgiendo a nivel de emulación sino también verlos que funcionan de igual manera en la realidad, con mis propios ZX en una habitación en casa. También es mi deseo tratar de progresar en varios ámbitos, como el diseño gráfico o la música por ordenador, campos en los que suelo estar a gusto. En cuanto a la música, estoy conociendo el funcionamiento de programas como el Beepola y el WYZTracker, con los que puedo experimentar y crear sintonías y sonidos diferentes.

Es más que probable que de la experimentación con ambos programas, acabe traduciéndose en futuros trabajos musicales para videojuegos futuros. ¿Cuándo se producirá ese paso? Ni yo mismo lo sé. En este ambiente, es donde probablemente puedo dar un salto cuántico bien grande que ni Sir Clive Sinclair con su QL (Risas).

Volvamos al pasado. Cuéntanos como te lo montabas hace un par de décadas con tus trabajos para Microhobby. Como los creabas y los enviabas a la editorial, que sensaciones tenías al verlo publicado...

Je, je... la verdad es que todo surgía espontáneamente. Con mi ZX Spectrum Plus 3 aprendí a hacer música y con él fue como fui experimentando haciendo adaptaciones musicales de todo tipo y siempre desde BASIC. Cuando vi que lo que hacía sonaba bastante bien, fui marcándolos para su posible envío a la revista. Hice muchos programas musicales, versionando a Jarre, Vangelis, Oldfield, Mecano... e incluso a Eddy Grant. Al verlos publicados en la revista posteriormente, me sentía como un poco más importante, ja ja, pero poco más. Se los enseñaba a mi familia, a algunos de mis compañeros de estudios y les parecía muy bien. Estaban contentos, y yo también.

¿Los mandabas en una cinta y por correo? ¡Sin miedo a que se quedaran por el camino! Por cierto, ¿guardas todos estos trabajos?

Sí, creo recordar que metí en una sola cinta, de 10 o 15 minutos de las que habían entonces, los programas que creía que valdrían para la revista y la mandé por correo, aún cuando tenía ese recelo de los errores en la entrega o de la posible pérdida por una mala gestión en el envío. Menos mal que llegó a la redacción...

Asimismo, aquellos mismos programas los pasé igualmente a un disco de 3" que he tratado de conservar lo más que pude, hasta que, en un momento dado, y ya con el tema de la preservación de software y la puesta en funcionamiento de sitios ftp donde albergar todo el software del ZX Spectrum en Internet envié ese disco a una persona para que se encargara de pasar todo su contenido a formato digital para emuladores. Posteriormente, ese disco pasó a estar en manos de aquella persona, no recuerdo quién, pero no me importó desprenderme de él, teniendo todos esos programas albergados en Internet y ahora mismo tengo todos aquellos programas conservados en varias recopilaciones personales.

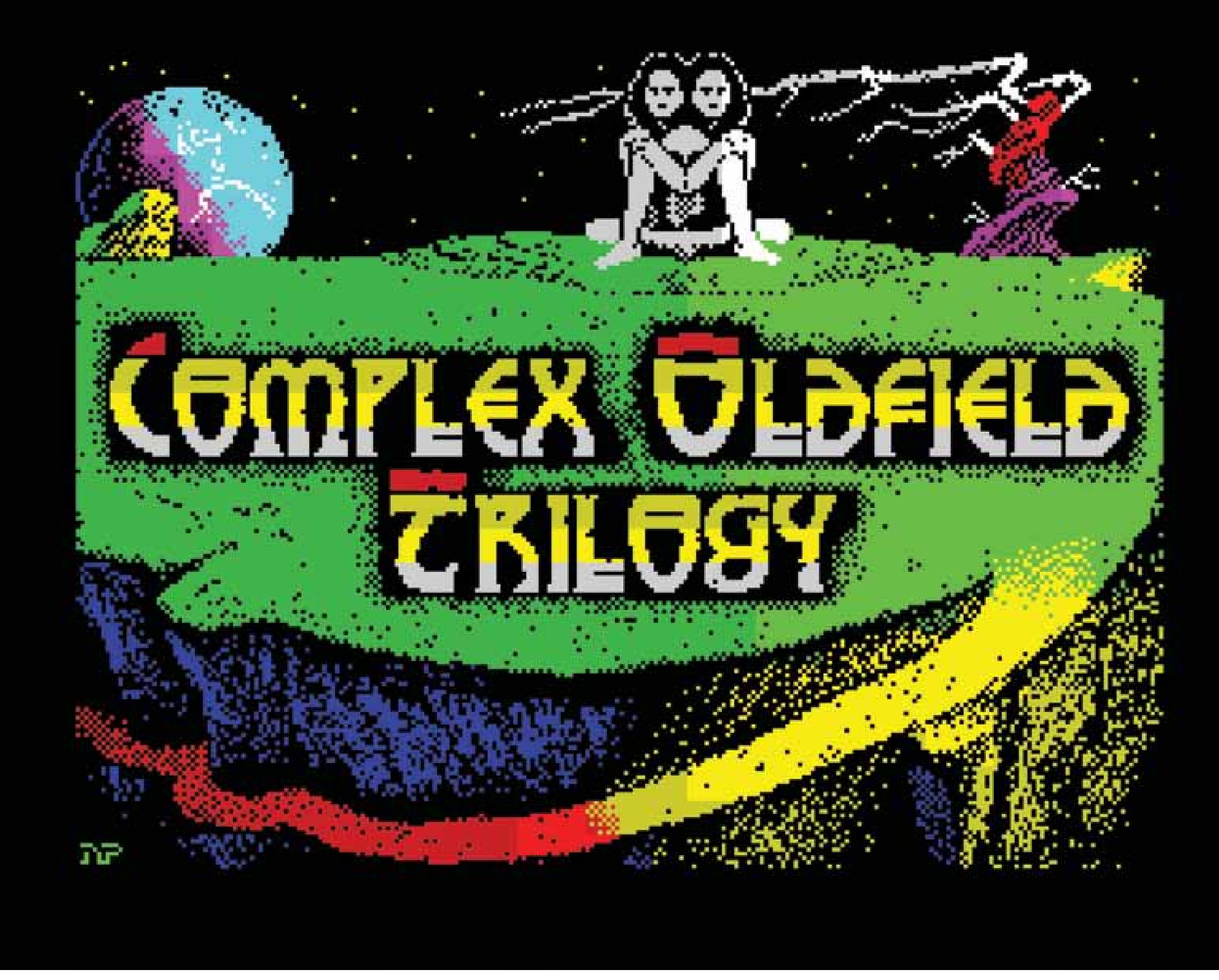
¿Y de qué producción de aquella época dirías que te sientes más orgulloso y por qué?

Sobre todo, de las adaptaciones musicales que desarrollé sobre música de Jean Michel Jarre, pues era

EL BLOG

Ignacio ha cambiado ya varias veces el aspecto y funcionalidades de su página web principal, Program Bytes 48k. En la última versión encontraréis un diseño muy cuidado y limpio, cantidad de material propio y relacionado con el Spectrum y muy buen rollo. ¡De retro-visita obligada!

> "Gracias a la Red, estoy viviendo una segunda vida del ZX Spectrum. De alguna forma lo he redescubierto aunque no fuese de la misma manera que antes"



Pixel a Pixel. Utilizando herramientas de diseño propias de Spectrum, Neil ha conseguido algunos resultados realmente fantásticos. A la derecha la portada de Battiato con la que participó en un concurso organizado por Microhobby en 1990 y que podéis consultar en el número 202 de la famosa publicación española dedicada a microordenadores. Arriba la pantalla principal del recopilatorio 'Complex Oldfield Trilogy' que Neil publicó en 2011 coincidiendo con el cumpleaños de Oldfield.





bastante compleja de adaptar. Hice adaptaciones de cortes de “Oxygéne”, “Magnetic Fields”, “Industrial Revolution” y “Rendez-vous Part IV”. Ver varios de ellos después en las páginas de Microhobby supuso toda una alegría para mí. Pero mi mayor satisfacción la encontré tras realizar la adaptación a tres canales de todo un disco completo, de principio a fin, el “Tubular Bells” de Mike Oldfield, en 1988 (este año, precisamente, se cumplen 40 años de la publicación de este disco). No pensé en verlo publicado en ningún sitio, porque pensaba que podría tener problemas por el tema del copyright y esas cosas. Luego, hacia 1999 decidí enviarlo a World Of Spectrum para que lo incluyeran en su archivo y por lo visto tuvo una muy buena acogida y sin ningún problema, como había creído siempre.

Para tus últimos trabajos como ese genial 8-Bit Bach que nos regalaste hace poco, ¿utilizas los mismos programas que antaño o son dos procesos totalmente diferentes?
Efectivamente, tanto este último programa como los anteriores como “Ommadawn” (lo realicé en 2002 y tuvo una revisión en 2009) y “Hergest Ridge” (2011) han sido desarrollados de la misma forma, desde BASIC y, salvo con el “8-Bit Bach”, sin emplear partituras de ninguna clase, todo a base de oído. Con el programa más reciente sobre Bach, tuve que buscar en la red partituras que fuesen fáciles de adaptar, básicamente con tres pentagramas, pues de esta manera podía escribir la música de un pentagrama en un canal, y en los otros canales escribir las notaciones de los otros dos. El proceso, en cualquier caso, pasa por escribir unas primeras líneas del programa, ir comprobando poco a poco su sonoridad y si veo que la cosa va cuajando, sigo adelante. Puedo llegar a tardar hasta dos meses en tener listo el programa completo, dependiendo de la complejidad de la adaptación, como me pasó con la de “Ommadawn”, otro disco de Mike Oldfield.

Creo que está claro que sientes cierta preferencia por la música, y nos dices eso del “oído”... ¿Cuentas con formación musical, ha sido todo autoaprendizaje?
¿Se me nota? Ja, ja... Soy totalmente autodidacta, aunque en los últimos años he aprendido algo de solfeo gracias a mi actual pertenencia a una coral polifónica local. Eso ha mejorado sustancialmente mis conocimientos poco ortodoxos sobre música. Pero también aprendo escuchando otras músicas e intentando buscar mi propio estilo, en plan Juan Palomo; yo me lo guiso... ya sabéis...

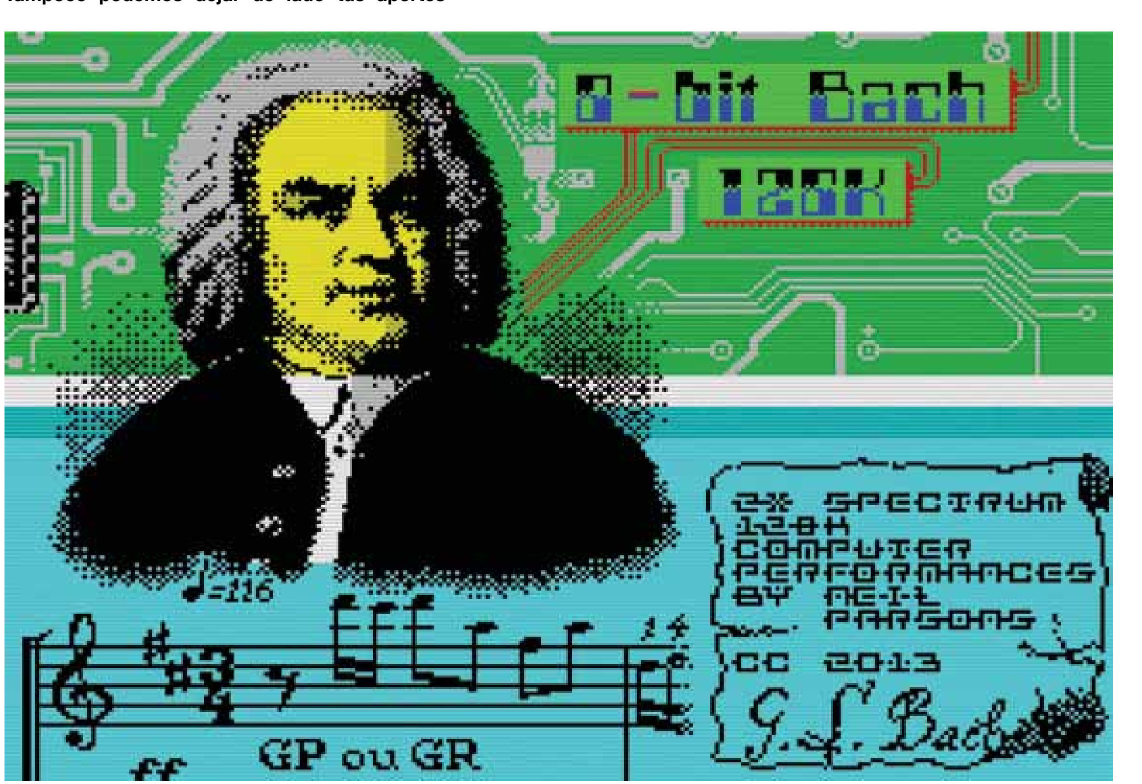
Cuéntanos sobre tu evolución, con quien has colaborado, que te interesa en la actualidad..
Hasta ahora no he tenido la suerte de colaborar con nadie en esta vertiente artística, pero quién sabe qué pasará más adelante. Mis intereses musicales son muy variados, aunque me gusta sobre todo el rock progresivo: Pink Floyd, Yes, Genesis, Emerson Lake & Palmer, etc., en definitiva, los clásicos del género.

Tampoco podemos dejar de lado tus aportes gráficos, esas reinterpretaciones de pantallas de presentación de algunos clásicos como fue la del Black Tiger. ¿Qué te movió a dibujarla?
Curiosamente, es una moda (¿se puede llamar así?) que ha surgido muy recientemente a partir de ciertos hilos del foro de World Of Spectrum. Artistas como Redballoon, Mark R. Jones o MAC han publicado unas pantallas muy mejoradas para ciertos juegos que, siendo también unos clásicos, sin embargo, no contaban con unas pantallas de carga acorde a su calidad, o que ni siquiera las tenían, en el caso de “Avalon” o “Dragontorc”. Me dejé arrastrar un poco por esa moda al comprobar que uno de los juegos que tuve en su momento y he vuelto a tener en mi colección personal, el “Black Tiger” de Capcom / US Gold no tenía una pantalla de carga en condiciones, así que me decidí a crear la mía propia, con el resultado que todos pueden ver tanto en World Of Spectrum, como en mi blog o en la página ZX-Art, aunque en esta última no está todo lo que he creado en los últimos años. En cualquier caso quien tenga curiosidad puede visitar el apartado “Mis creaciones” de mi blog donde se puede ver todo.

> “Ahora me resulta mucho más cómodo hacerlo con el ZX Paintbrush de Klaus Jahn, un potente editor gráfico que te permite hacer casi de todo”



Música y gráficos. Neil abarca producciones en ambas disciplinas. Arriba su magnífica reinterpretación de la pantalla de carga de Black Tiger para Spectrum. Debajo en plena composición musical de su último trabajo, ‘8 Bit Bach’.



También he realizado una pantalla mejorada para el videojuego “Alien” de Argus Press, basado en la película de Ridley Scott y en estos momentos estoy terminando otra pantalla de carga de mejor calidad para el “Zorro” de Datasoft. A pesar de lo cutre que resulta ser el juego, sin embargo tiene un encanto especial y por eso me atrevo a ofrecerle una pantalla más que decente.

Háblanos también de las herramientas que utilizas para el dibujo en Spectrum. ¿Qué software es y cuál es el procedimiento a grandes rasgos? ¿Primero un boceto, luego el trabajo del pixel...?
Antes usaba el “The Art Studio” de OCP / Rainbird; con él, mis primeros diseños eran muy simples, a excepción de la pantalla de carga para mi “Tubular Bells”, para la que tuve que emplearme a fondo y acabarla en mes y medio. Con ese mismo programa hice también el dibujo artístico de Franco Battiato para la IV edición del concurso de Microhobby “Pixel a Pixel” o de diseño gráfico.

Ahora me resulta mucho más cómodo hacerlo con el ZX Paintbrush de Klaus Jahn, un potente editor gráfico que te permite hacer casi de todo, desde gráficos para tus sprites hasta pantallas artísticas. Es muy completo y te permite incluso importar la imagen a varios formatos legibles por los emuladores existentes.

El modo de trabajar con las imágenes con el ZX Paintbrush difiere según lo que trato de conseguir. A veces, recurro a un dibujo hecho por mí anteriormente en papel a modo de boceto y otras veces, a partir de una imagen encontrada en Internet que retoco convenientemente para saber a partir de qué momento puedo empezar a dibujar una base con líneas y curvas para luego ir añadiendo capas de pixels, redefiniendo las áreas del dibujo y sus contornos y después ir dando color, retocando allá donde fuese necesario. Y otras veces, parto absolutamente desde cero, sin tener una idea preconcebida, aunque eso me ha ocurrido muy pocas veces. En otras ocasiones, he recurrido a una conversión previa de una imagen con el programa BMP2SCR y con lo que salía, hacía posteriormente las correcciones tanto de pixels como de los atributos de color. Es muy fácil recurrir a este tipo de conversiones previas para después tratar de conseguir una imagen lo más sugerente posible, pero no resulta muy divertido que digamos. Así que abandoné esa práctica hace dos años.

¿Y en el caso del Black Tiger?
Para ese trabajo diseñé la pantalla a partir de la propia ilustración usada para la carátula del videojuego. Me ha costado bastante trabajo, sobre todo encajar los pixels dentro de la rejilla 32x24 de la zona de pantalla, teniendo en cuenta que en cada celda solo pueden haber dos colores (INK y PAPER), definir claramente qué es más importante en el diseño (poco fondo y destacar más al dragón y al guerrero en primer plano) y finalmente dibujar el título del juego. Es inevitable el “colour clash” o choque de atributos en pequeñas parcelas del diseño, pero no son demasiado perceptibles. Aun así, he quedado contento con el resultado y ha gustado mucho por lo general.

Pues te ha quedado fantástica. ¿Sería quizás posible sustituir la original por esta por ejemplo y crearnos un nuevo fichero TAP con el resultado?
Es posible, pero no recomendaría publicarlo por ahí teniendo en cuenta que Capcom denegó la posibilidad de que todo el software disponible para los sistemas de 8 y 16 bits se distribuyera libremente por la red. Ojala llegue el día en que esta situación cambie; y lo mismo va para los casos de Activision, Code Masters, Thor/Odin y Rare/Ultimate. No estoy siguiendo demasiado el tema de las adaptaciones de antiguos videojuegos en las plataformas actuales de estas compañías, pero me figuro que poco o nada se está haciendo al respecto y es absurdo que estas compañías mantengan ese estatus con juegos creados para máquinas totalmente “obsoletas”. Deberían estar accesibles a todo el mundo como lo está realmente la inmensa mayoría del software disponible. No le veo mucho sentido, la verdad, pero están en su derecho de mantener el copyright sobre ese software “antiguo”, aunque no nos guste a muchos de nosotros.

Sin embargo, y no sé si debería decirlo, hay cierto trastero del Spectrum donde es posible encontrar algo al respecto...

Muchas gracias por atendernos Ignacio, y ojala que todo te vaya bien y sigas con tus contribuciones a la escena retro. Nos encanta seguir tu blog y echarle un vistazo de tanto en cuanto a tus producciones. ¡Saludos!
Eso espero, muchas gracias igualmente y ha sido un enorme placer.



Vuelta al redil. Konami quiso desarrollar en exclusiva un juego para la máquina de 16 bits de SEGA y lo cierto es que no les salió nada mal. Castlevania The New Generation bebe directamente de los más clásicos de la saga pero luce personalidad propia.

Castlevania



SISTEMA: Megadrive
AÑO: 1994
GÉNERO: Acción/Plataformas
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: *****

Castlevania es una de las sagas más longevas de la historia de los videojuegos. Aún a día de hoy siguen produciéndose juegos, ya con un enfoque diferente y un cambio en la historia, que puede gustar más o menos.

Castlevania The New Generation fue el primer juego de la saga en aparecer para una consola de SEGA. Conocido en Japón como Vampire Killer, la versión norteamericana (bautizada Castelvania Bloodlines) y europea, llegaron con algunos cambios estéticos y cierta censura al substituir por ejemplo el color de la sangre.

Este cartucho nos daba la opción de elegir a dos personajes diferentes para afrontar la aventura. Eric Lecarde, español de Segovia, (curioso al menos), y John Morris, un personaje con un control más clásico, armado con un látigo. Eric posee un control más ágil, va armado con una lanza y la elección de este personaje hace el juego un poco más sencillo.

Jugar a Castlevania The New Generation es volver a retomar la saga de antaño, aquella en la que solo tenías que preocuparte de avanzar hacia adelante sin morir en el intento, el formato más clásico de la saga. Fue todo un lujo poder jugar a un juego de la saga en Megadrive y sobre todo después del lanzamiento de Super Castlevania IV en Super Nintendo, que fue todo un bombazo.

Cabe destacar los gráficos del juego, todos ellos muy detallados, con una paleta de colores por encima de la media de los juegos de Megadrive. También tiene algunos efectos dignos de mención, como los reflejos en el agua de la segunda fase, bastante espectaculares y pocas veces visto en un cartucho de Megadrive. Estas fases están ambientadas en diferentes países, Rumanía, Grecia, Italia, Inglaterra... ¿Algo negativo?, los sprites son algo más pequeños de lo habitual, aunque poseen buenas animaciones.

Los que se consideren seguidores de la saga no deben dejar pasar este cartucho de Megadrive, ya que encontrarán un gran Castlevania, que el paso del tiempo ha puesto en su lugar. Un servidor ha ido disfrutándolo más según lo ha jugado con el paso de los años y a día de hoy, lo considero un muy buen Castlevania.

OVEJAS NEGRAS

DE LA EDAD DE ORO DEL SOFT ESPAÑOL

Seguro que os suenan los 'Patitos feos del software español', una serie de artículos redactados por el mítico Punisher, donde destripa una por una las compañías españolas menos conocidas en la época de los 8 bits. Desde **OMK** hasta **Iber Soft**, pasando por **System 4** o **Unicornio Soft**, todas compartían el dudoso honor de lucir en su currículum una serie de programas de entretenimiento que... Bueno, sinceramente, la palabra entretenimiento perdía todo su valor, conformando lo que serían verdaderas antítesis de la brillantez que se destilaba en otras compañías hispanas.

Pero, cuidado y ojo al parche, porque dichas compañías tampoco se libraban de lanzar auténticas barrabasadas al mercado, capaces de que los flamantes circuitos integrados de nuestros ordenadores personales se griparan en cuanto interpretasen tales atrocidades en forma de líneas de código que explotaban en un baño de píxeles tiñendo de rojo nuestras jóvenes retinas, a la par que ponían a prueba la capacidad de aguante ante el monitor. Sí, éramos unos chavales, pero ya sabíamos discernir entre un buen juego y una auténtica patata. Dinamic, Topo Soft, Opera Soft y Zigurat, nombres venerados una y mil veces por nuestra selectiva memoria, están a punto de pasar por la piedra, oveja por oveja, sin que ninguna quede impune.

Por: Pedja



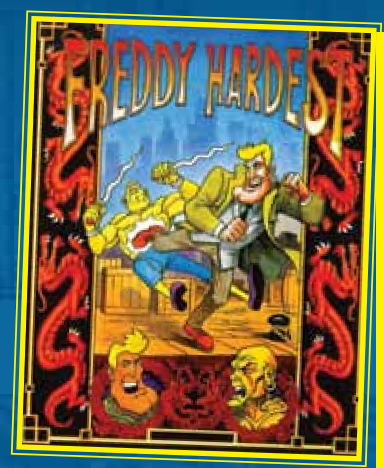
Sgrizam

Dinamic (Spectrum, Amstrad)



El primero juego de la lista negra basaba toda su jugabilidad en pulsar la tecla adecuada en el momento oportuno. Como si de un Dragon's Lair horizontal se tratase, el caballero de la Espada de Poder debía repetir una y otra vez los mismos movimientos, sota, caballo y rey. Serían unos diez segundos los que necesitaríamos para ver toda la frescura que nos podía ofrecer Sgrizam; el resto de tiempo dedicado no lo volveríamos a recuperar jamás, con el consiguiente rechinar de dientes por nuestra parte; me sé de alguno que llegó a perder así su último diente de leche. Dotado de gráficos resultones pero torpemente animados, dificultad extrema y monotonía intrínseca o lo que es lo mismo, extrema monotonía e intrínseca dificultad, logró acaparar un buen saco de críticas que contenían el adjetivo calificativo mediocre. Con absoluto merecimiento.

Freddy Hardest en Manhattan Sur



Dinamic (Spectrum, Amstrad, C64, MSX, ST, Amiga, PC)

Tras una estupenda mezcla de arcade y videoaventura, y protagonizada por el playboy espacial más chulo de la galaxia, fue el equipo uruguayo Iron Byte el que se encargó de otorgarle una secuela al juego original. En realidad, fue el resultado de una implantación quirúrgica del sprite de Freddy en un juego ya terminado llamado Katia. Este travestismo improvisado generó un desastre de tales magnitudes que seguro que podéis obviar el hecho de que los desarrolladores no sean españoles; al fin y al cabo, el nombre de Dinamic había alcanzado el suficiente lustre como para que se manchase de manera tan sibilina.

Al final nos queda que Freddy Hardest en Manhattan Sur era un beat'em-up muy, muy flojo, con gráficos monocromos en 8 bits y de baja calidad en 16 bits, un desarrollo jugable aburrido y plano. Vaya, me resulta demasiado injusto que un personaje tan carismático como Freddy finalizara sus días como protagonista de videojuego con una mediocridad tan enorme como ésta.

Quizás algún día se le vuelva a hacer justicia.

Score 3020

Topo (Spectrum, Amstrad, MSX)



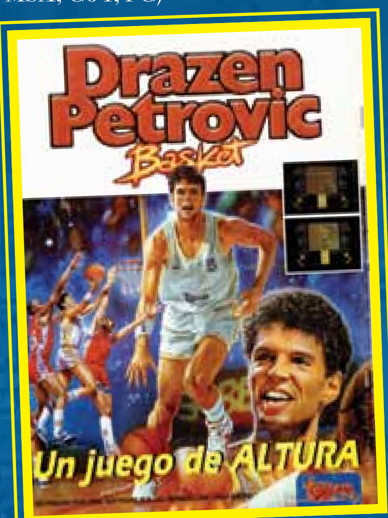
Topo Soft fue una compañía cuya producción estaba plagada de contrastes. Lo mismo te encontrabas con joyas jugables y creativas de la talla de Mad Mix Game, que con castañas tan duras de pelar que no ofrecían ni un solo resquicio de redención terrenal, divina o intermedia. Recordad Score 3020. Este pseudopinball de la muerte, perpetrado por Eugenio Barahona, tiene el dudoso honor de ser un recurrente harto manido en cualquier retroconversación, a la hora de apuntar videojuegos malos. Visto así, hasta tiene mérito. Al fin y al cabo, el juego aparece en decenas de PowerPoints utilizados en presentaciones, concretamente en la slide marcada en negro carbón.

En su día nos encontramos ante un pinball que cobra vida propia, un mapeado militar en el que una bola con poderes debe arrasar con torretas defensivas, bichos y otros personajes inmundos, a la vez que intenta escapar de un intrincado laberinto, anhelando perder de vista aquella mesa infernal. La implementación del rebote de la bola puede pasar a la historia como un caso digno de estudio. Los ruidos maléficos que genera al impactar con otros elementos del decorado son idóneos para formar parte de una terapia de choque. Concretamente de chocazos contra una pared. Un desastre.



Drazen Petrovic

Topo (Spectrum, Amstrad, MSX, C64, PC)





Quizás por casualidad, quizás no, lo cierto es que el bueno de Eugenio Barahona también desarrolló la siguiente 'oveja negra' de la familia Topo. En un desesperado intento por atraer las masas hacia el juego, tal y como sucediera en Emilio Butragueño Fútbol, se contó con el fichaje de la malograda estrella del basket Drazen Petrovic. La cruda realidad deparaba un amasijo de píxeles que se chocaban unos con otros, una pelota difícil de localizar y un sistema de control anodino que no era capaz de diferenciar cuándo queríamos lanzar a canasta y cuándo pasar el balón a un compañero. Si a todo esto le unimos una inteligencia artificial inoperante y un scroll perjudicial para la vista, tendremos como resultado una de las peores adquisiciones de tu vida, a la altura de aquel joystick tan molón que sólo usaste una tarde por causarte agujetas en los dedos. Al menos, la edición especial en caja de cartón tenía una ilustración de portada muy resultona. Lo que contenía lo podías reciclar directamente, en un movimiento sin precedentes a favor de nuestro medio ambiente.

Mythos

Opera (Spectrum, Amstrad, PCW,MSX, PC)



Viajemos hacia Opera. Haciendo las veces de distribuidora, nos damos de bruces con un juego que realizó el grupo programador valenciano Comix; nos encontramos con un juego que, por características técnicas, no debería tener el dudoso honor de aparecer en el presente artículo, pero que finalmente lo hace y con todas las de la ley.

La razón es bien sencilla: resulta injugable. La legendaria dificultad de los videojuegos españoles adquiere tintes dramáticos e irrisorios: cualquier pixel que se mueva por la pantalla te quita una de las paupérrimas cinco vidas de las que disponemos. Pero eso no es lo peor. Lo realmente malo es que dichos píxeles cuentan con un campo gravitatorio invisible a su alrededor, que también nos mata. Vale, en el manual del juego nos explicaba cómo superar ciertos obstáculos. Hombre, la verdad es que era todo un detalle; pobre de aquel que no acostumbrarse a leerlos. Se perdería la oportunidad de ventilarse todo el juego al completo en cinco minutos. Dinero amortizado. La Cuenta Naranja aún no existía, por suerte. Pobre centauro protagonista, y pobre del que lo comprase.

Golden Basket





Vuelve el baloncesto a la siniestra lista. Y vuelve Comix. Y es que se ve que el que tropieza una vez, le coge el gustillo al tema. Opera Soft pretendía lanzar un simulador deportivo baloncestístico, y al final lo que salió más bien fue un simulacro, en el que, a priori, tenemos una vista mucho más limpia de la cancha que en el Petrovic antes comentado, y donde podremos llegar a disfrutar de bandejas y mates. ¡Guau!

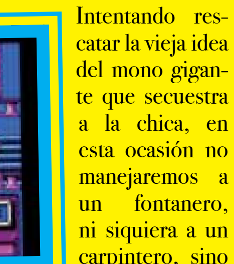
Pero todo se tuerce al ver unas animaciones tan ortopédicas que conforman un conglomerado visual más cercano a una pachanga de solteros contra casados que a un encuentro profesional. Apenas un par de frames para cada desplazamiento de los jugadores, y aún más sangrante, un balón que parece teletransportarse por la pantalla. De postre servimos un scroll brusco aderezado con una surrealista detección de colisiones, y tendremos servido en bandeja un buen ejemplo de cómo no debería ser un simulador de basket.

Opera (Spectrum, Amstrad, PCW,MSX, PC)

Kong's Revenge

Zigurat (Spectrum, Amstrad, MSX, PC)





Zigurat, la distribuidora en la que se acabó convirtiendo la gloriosa Made in Spain, lanzó un pequeño rebaño de ovejas negras hacia el final de su carrera. Se hacía enana y sufría de tortícolis al levantar la cabeza hacia el elevado listón que marcaron anteriormente con las míticas aventuras de Fred o con el inolvidable grupo aventurero que quería desentrañar cierto misterio egipcio. No tengo nada en contra de Luis Alda, el autor del juego, pero como suele ocurrir, las comparaciones lanzan rayos por los ojos.

Intentando rescatar la vieja idea del mono gigante que secuestra a la chica, en esta ocasión no manejaremos a un fontanero, ni siquiera a un carpintero, sino a un obrero español que primero debe saltar barriles, como debe ser, y segundo se arma de valor y escopeta de cañón recortado para hacer frente al cansino simio. La dificultad del juego volvía a ser insufrible, la originalidad caía hacia la más insondable de las remotas simas, y la comparación con los incipientes arcades de 16 bits que, allá por 1991, comenzaban a despuntar, producía un dolor de muelas difícilmente soportable.

Delfox

Dinamic (Spectrum)





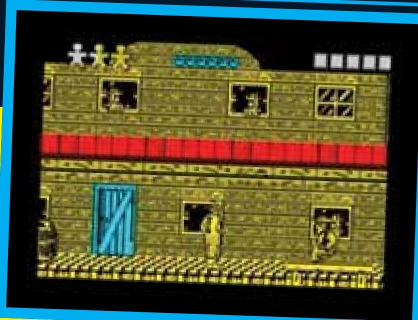
Tras crear el sello Future Stars, lo cierto es que el segundo intento por estrenar una línea de lanzamientos barata le volvió a salir rana a Dinamic. Y es que los 100% by Dinamic comenzaron con un shoot-em'up... bueno, mejor dicho, con un matamarcianos que resultaba más plano que el discurso de un político, donde nuestro único objetivo era aniquilar las mismas naves de colorines una y otra vez.

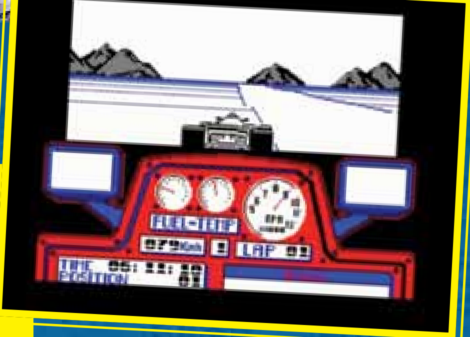
El autor del programa fue Ricardo Puerto, que cuenta en su haber con auténticos juegazos de la talla de Hundra, Comando Tracer o Risky Woods. Sin embargo, Delfox lo programó en una semanita de 'baja moral', consiguiendo el galardón al 'peor bodrio del año' por parte de Microhobby. Hace unos años tuve la oportunidad de charlar con Ricardo, y no se extrañó para nada de tal condecoración. Totalmente excusable viendo la talla de los programas que estaban por venir de su puño y letra.

Desperado 2

Topo (Spectrum, Amstrad, MSX, PC)

Aunque el primer Desperado estuviera a la altura de la brillante recreativa de Capcom, Gunsmoke, no habría tanta suerte con la segunda intentona. Los años noventa pegaban 'bocaos' y la crisis de ideas se hacía notar entre nuestras compañías favoritas. Ante el incipiente mercado de 16 bits, a Topo no se le ocurrió otra cosa que desenterrar un buen juego para estropear su buen nombre con una segunda entrega realizada con prisas, dificultad desajustada y nula jugabilidad. Por así decirlo, Desperado 2 podría ser fácilmente un Robocop con reúma, por supuesto a años luz del juegazo de Ocean. Y a mí que siempre me mosqueó que las vidas del jugador fueran representadas con muñegotes de gastar inocentadas...





Seguimos inmersos en el vórtice temporal de principios de los noventa, el que lo absorbió todo para siempre, el principio del fin. Y oye, hay que reconocer la valentía de la gente de Diabolic Software, encargados de programar el GP Fórmula 1 Simulator, porque no encontrarás un juego igual en todo el catálogo de software patrio de 8 bits. Ahora bien, lo que tiene verdaderо delito es sacar al mercado un pseudosimulador de bólidos que superan los trescientos kilómetros por hora, donde la miniventana de juego se mueve más lento que el Ferrari de Massa. Porque Massa tiene un Ferrari distinto al de Alonso, ¿no? ¿no?...

Parpadeando una y otra vez a través de un scroll menos fluido que un Game and Watch con las pilas agotadas, atravesando sin ton ni son a los contrincantes, clonados uno del otro, y con un descomunal panel de control que nos servirá de más bien poco, el fracaso jugable es absoluto. Eso sí, contaron como "asesor técnico" con Angel Rodríguez. No es Briatore, pero algo es algo.

GP Formula 1 Simulator

Zigurat (Spectrum, Amstrad, MSX, PC)

RLV914

MALAiKA
マライカ

Welcome back to Malaika's colorful world!

You'll find a free digital copy of this game at our site, along with updated information about our releases. Feel free to visit our website, like our facebook page and follow us on twitter! www.relevovideogames.com

MSX

MATRA

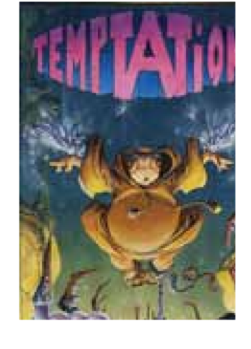
REL∃VO VIDEOGAMES

© 2013 Relevo Videogames, SL · All rights reserved · Manufactured by Matra Computer Automations · MSX is a trademark of MSX Licensing Corporation.



Temptations

¿Desconocido? Quizás no os suene el nombre de LuigiLópez, y lo cierto es que puede presumir de haber mostrado las bondades técnicas del MSX en plena era dorada del software español. Su trabajo desprendía una potente luz en una época plagada de oscuras conversiones monocromas vía Spectrum.



SISTEMA: MSX
AÑO: 1988
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Topo Soft (LuigiLópez)
PUNTUACIÓN: *****

El escéptico jugador de la época adquiría un programa exclusivo para su venerado MSX, una máquina que los desarrolladores españoles solían ignorar, dedicándose única y exclusivamente a portar versiones de Spectrum, píxel por píxel, declinando aprovechar la superior capacidad técnica del estándar japonés

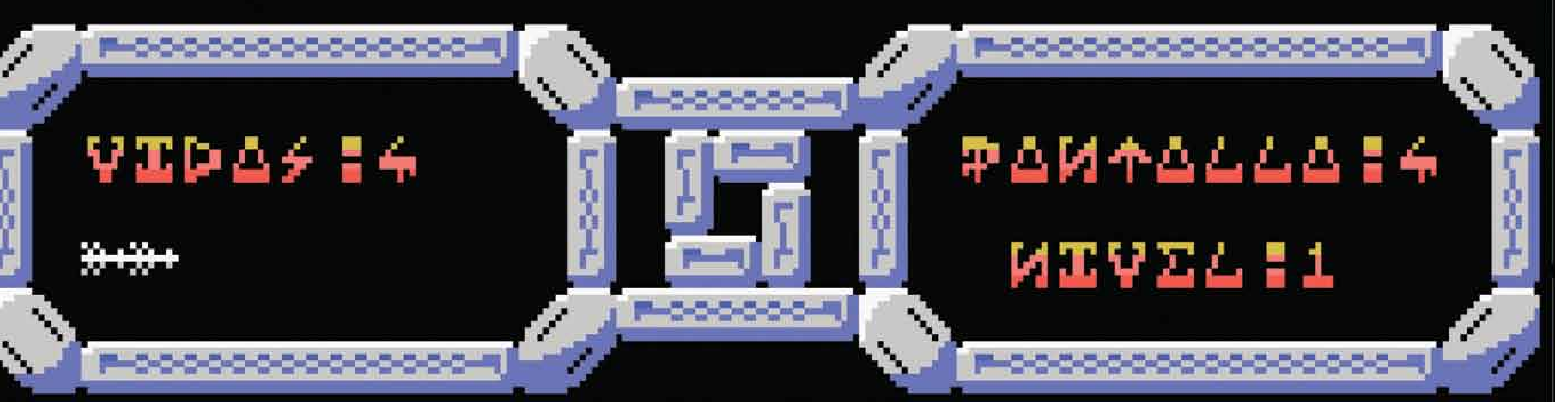
Sin embargo, LuigiLópez realizó en 1988 para Topo Soft un meritorio esfuerzo por desarrollar un juego con una audiencia dedicada. El parqué de ordenadores MSX no era demasiado abultado en nuestra 'piel de toro', pero sí que eramos agradecidos con detalles como este. Obviamente, la tentación era irresistible.

Tras admirar la brillante interpretación de Azpiri en la portada, cargamos el juego en nuestro MSX virtual. Se trata de manejar al hermano Nonato, Noni para los amigos, monje de la Orden Vitigudina, en su particular cruzada contra los demonios. El aspecto obeso y simpático del personaje confundirá a sus enemigos, ya que Noni es capaz de pegar brincos a lo largo de cada pantalla, además de disparar flechas que pueden ser potenciadas con ciertos ítems que el programador ha tenido a bien cedernos de cuando en cuando.

Exigiéndonos al máximo nuestra habilidad con la tecla de salto y la de disparo, Temptations podía recordarnos en su desarrollo a títulos de origen japonés como el Treasure of Usas de Konami, palabras mayores. Es gratificante ver cómo nuestro héroe podía volar por la pantalla si encontraba las alas, en un efecto que veríamos en muchos otros títulos posteriores.

Si lográbamos dominar el efecto de inercia que tenía implementado el salto de Noni, comprobaríamos que la dificultad está más que ajustada, resultando de los títulos más jugables que se parieran en nuestro país por aquella época. La variedad de escenarios y el carácter simpático del personaje y sus antagonistas se exhiben en sprites nítidos y coloristas, con una animación increíblemente suave para Noni, apartados técnicos que, por desgracia, el resto de títulos hispanos para MSX apenas podían imaginar.

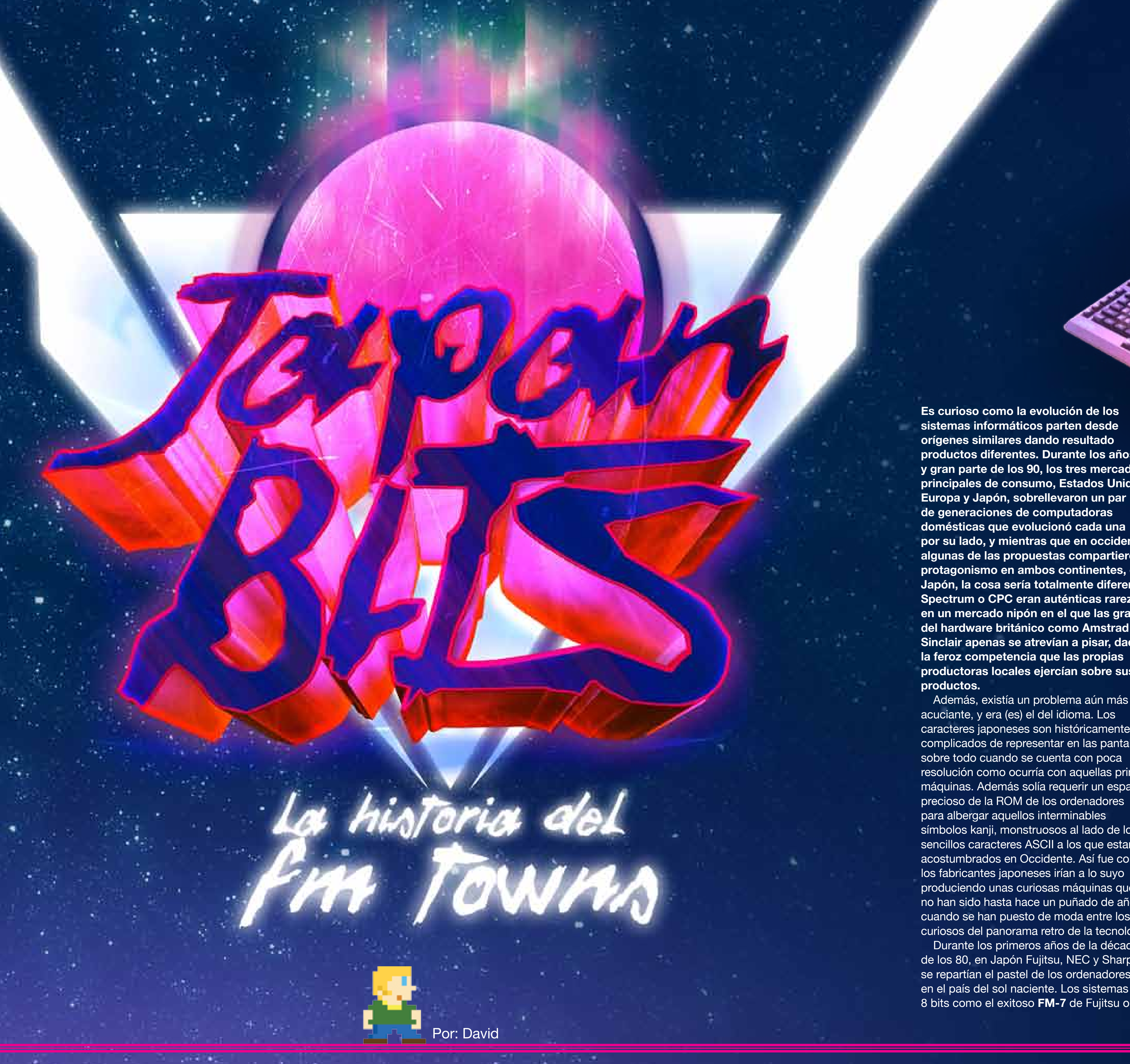
Con la melodía de Gominolas sonando en el menú principal y con un exasperante chirriar que crecía o disminuía en cada salto de Noni, llegamos al final de Temptations tras una brillante fase bajo el mar; al más puro estilo de los juegos de Sabreman de Ultimate, Luis López nos lanzaba un reto en los créditos del final: ¿Podrás con Ale Hop? El autor completaría su particular trilogía MSX para Topo con Ale Hop, Colt 36 y Temptations. Hoy día, objetos de coleccionista.





Joe & Mac: Caveman Ninja Arcade (Data East) **1991**

Data East mezcla los ninjas con la prehistoria y por ello no podían faltar los dinosaurios, los gigantescos dinosaurios, de tamaño exagerado. El ambiente se traslada a los enemigos de final de fase y especialmente al que quizás sea el más recordado, el primer boss, un estupendo Tiranosaurio Rex, que ocupa prácticamente la totalidad de la pantalla y por si fuera poco, escupe *neandertales* y piedras contra nosotros mientras avanza arrasando con todo. Teníamos que acabar con él para rescatar a la primera de las chicas raptadas y recibir un suculento beso en la mejilla. El FX del grito del dinosaurio cuando es impactado, junto al apartado gráfico, completa una genial ambientación y uno de los encuentros más míticos con un jefe de final de nivel de los que recordamos. La mueca del gigante dinosaurio al ser eliminado, antes de caer desplomado contra el suelo, no se olvida fácilmente.



Por: David

Es curioso como la evolución de los sistemas informáticos parten desde orígenes similares dando resultado productos diferentes. Durante los años 80 y gran parte de los 90, los tres mercados principales de consumo, Estados Unidos, Europa y Japón, sobrellevaron un par de generaciones de computadoras domésticas que evolucionó cada una por su lado, y mientras que en occidente algunas de las propuestas compartieron protagonismo en ambos continentes, en Japón, la cosa sería totalmente diferente. Spectrum o CPC eran auténticas rarezas en un mercado nipón en el que las grandes del hardware británico como Amstrad o Sinclair apenas se atrevían a pisar, dada la feroz competencia que las propias productoras locales ejercían sobre sus productos.

Además, existía un problema aún más acuciante, y era (es) el del idioma. Los caracteres japoneses son históricamente complicados de representar en las pantallas, sobre todo cuando se cuenta con poca resolución como ocurría con aquellas primeras máquinas. Además solía requerir un espacio precioso de la ROM de los ordenadores para albergar aquellos interminables símbolos kanji, monstruosos al lado de los sencillos caracteres ASCII a los que estamos acostumbrados en Occidente. Así fue como los fabricantes japoneses irían a lo suyo produciendo unas curiosas máquinas que no han sido hasta hace un puñado de años cuando se han puesto de moda entre los más curiosos del panorama retro de la tecnología.

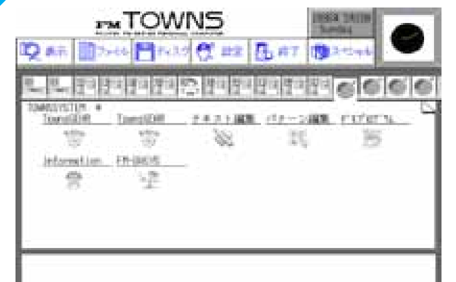
Durante los primeros años de la década de los 80, en Japón Fujitsu, NEC y Sharp se repartían el pastel de los ordenadores en el país del sol naciente. Los sistemas de 8 bits como el exitoso **FM-7** de Fujitsu o el **X1** de Sharp no competían con los sistemas de Apple o Commodore que ya despuntaban en Estados Unidos, sino que crearon una línea paralela simplemente deliciosa en la que descubrir nuevos títulos y rarezas dignas del mejor coleccionista. Las características técnicas de estos ordenadores que llegaron a las casas de los usuarios japoneses superaban casi siempre a lo que podríamos considerar los homólogos occidentales, gracias a la mayor resolución de pantalla, unidades de disco estandarizadas, amplia paleta de colores o una capacidad de generación de sonido muy avanzada para la época. NEC, con el **PC-8801** fue quizás el que se llevó el gato al agua esa generación, gracias sobre todo a la continuidad que tuvo con la serie 98 ya en 16/32 bits, pero tampoco podemos olvidar a nuestro querido MSX, algo más de un estándar que surgió en 1983, y que, esta vez sí, tuvo cierta repercusión, sobre todo en ciertos países europeos.

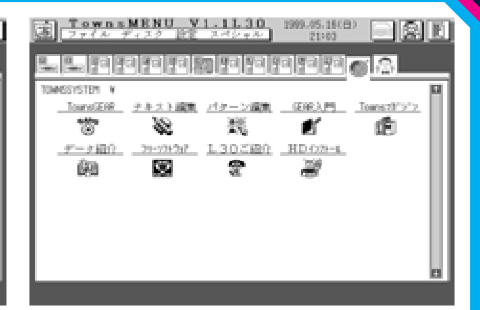
Sin embargo las cosas no duran para siempre, y el declive de los 8 bits pronto comenzó a pronunciarse a partir de la segunda mitad de los 80, con la aparición del **PC-9801** de NEC, un ordenador personal que obtuvo un éxito increíble en el mercado, con casi 5000 programas lanzados en su tiempo amén de títulos independientes (doujin) que simplemente son imposibles de contar, el Sharp X68000, un curioso equivalente de lo que podríamos considerar los ordenadores lúdicos en occidente por antonomasia, el Atari ST, por supuesto el Amiga de Commodore, y finalmente el FM TOWNS de Fujitsu, el último en llegar al mercado, prácticamente rozando ya la década de los 90, y que trataría de aprovechar la fuerza de la serie FMR50 de la propia empresa, más implantada en el ámbito del trabajo. En este reportaje trataremos de arrojar algo más de luz sobre el FM TOWNS, su evolución, diferentes modelos, competencia y causas de su desaparición. Hablaremos de sus juegos más emblemáticos y repasaremos algunas curiosidades. ¿Preparados para acompañarnos en este divertido y exótico viaje?

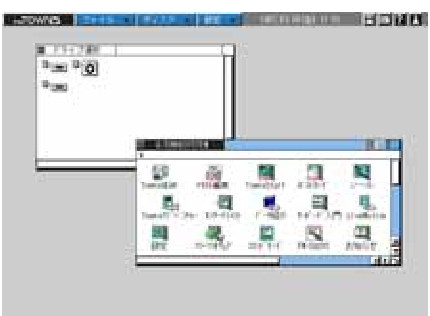
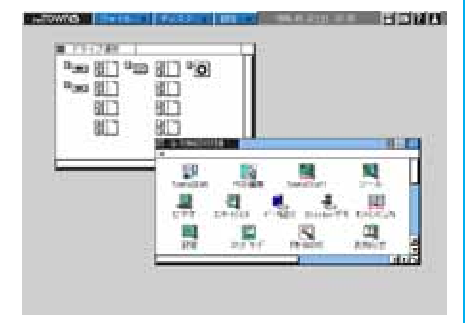
Nace el FM TOWNS de Fujitsu

A mediados de los 80 y debido a la presión que Sharp y NEC estaban provocando en el mercado, Fujitsu debe poner al día la plataforma FM-7, posiblemente uno de sus ordenadores personales más exitosos hasta el momento pero que se había quedado decididamente atrás en cuanto a prestaciones. Por ello un equipo de ingenieros comienza a desarrollar un nuevo ordenador basado en la arquitectura del **FMR50**, un sistema ampliamente implantado a nivel estatal bastante popular entre oficinistas y funcionarios públicos. Fujitsu conocía ya la máxima de que “el hardware se vendía con un buen software”, y precisamente el FMR50 contaba con un catálogo bastante sólido gracias a ‘suites’ como Lotus o editores de texto especializados en el idioma japonés.

Durante la primera etapa de prototipo se le conoció al ordenador como **FM TOWNES**, en honor al físico ganador de un nobel en 1964 **Charles Hard Townes**. Era habitual en Fujitsu denominar en las primeras etapas de diseño a sus equipos PC con nombres de científicos. Sin embargo, justo antes de lanzar el ordenador al mercado, cambiaron el nombre a TOWNS para evitar que su pronunciación para fuera “Tau-Ness”. La otra parte del nombre, FM, significa Fujitsu Microcomputer. La premisa básica para concebir esta nueva máquina era la de crear un ordenador





Evolución del TOWNS OS. El sistema operativo para el ordenador de Fujitsu sufrió diversos cambios a lo largo de su vida. Las primeras versiones eran monocromas, mientras que las últimas poseían iconos y ventanas inspiradas en otros SO del momento como Windows o Mac OS[1].

multimedia que sirviera tanto para utilizarlo en casa como para en una empresa.

Así fue como el **28 de febrero de 1989** Fujitsu pone a la venta los primeros modelos del ordenador, tanto para el hogar (bautizados como modelos 1 y 2), como para el sector de la educación (S1/S2). Eran ordenadores cuya arquitectura se basaba en un procesador Intel 386SX a 16mhz, y las únicas diferencias entre modelos eran la cantidad de RAM (1 o 2 megas) y las unidades de disco disponibles en cada una de sus configuraciones. Por lo demás el FM TOWNS era capaz de mostrar en pantalla diversas resoluciones, desde 320x240 pixels en 32 colores, hasta por ejemplo 1024x512. Revolucionaria para la época fue la posibilidad de mezclar en la pantalla dos tipos de resoluciones diferentes, por ejemplo una de 320 pixels para los gráficos de fondo de un juego, y otra de 640 para los caracteres kanji superpuestos. El chip gráfico incorporaba funciones para manejo de sprites y scroll por hardware, que facilitaría las conversiones de software desde ordenadores de 16 bits occidentales tales como el Amiga, o directamente desde ordenadores personales con arquitectura AT. Sorprendentemente algunas de estas conversiones de juegos occidentales han resultado al final ser la mejor versión de las disponibles.

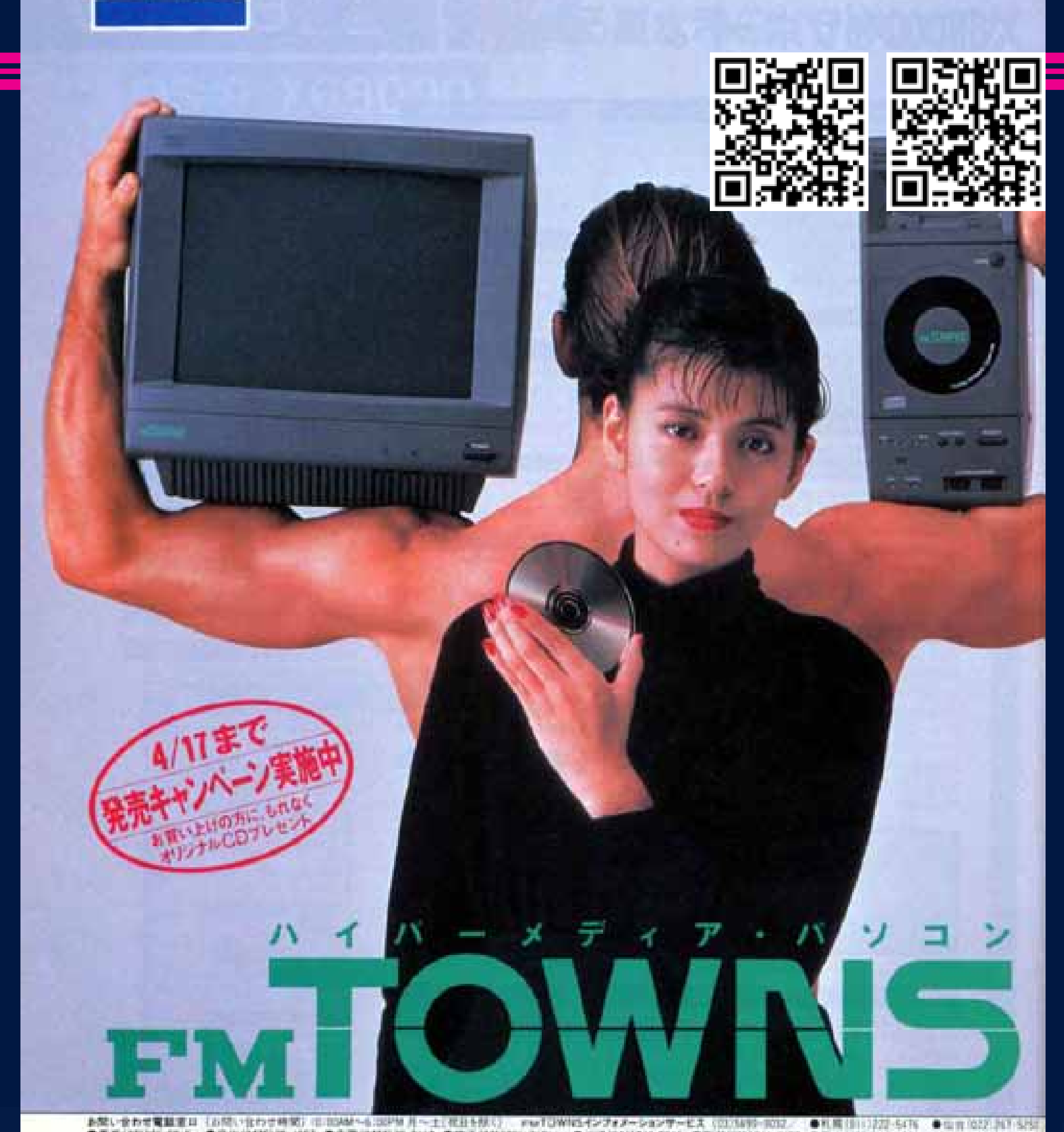
El Sistema Operativo permite la ejecución de los programas con memoria protegida, lo que otorga una mayor libertad a los desarrolladores que hasta ahora siempre se encontraban con problemas derivados de la cantidad de información que podían introducir en la RAM del ordenador por cada ciclo. Mientras el resto del mundo alucinaba con estas características, los usuarios japoneses tenían a su disposición una tecnología realmente novedosa en el campo doméstico como demuestran algunos comentarios en revistas del sector de aquellos años, *"el FM TOWNS incorpora un procesador 386 de 32 bits. Esto lo convierte en algo tan rápido como el último de los compatibles PC 386 (y mucho más rápido que algunos de ellos). El rendimiento de los actuales Amiga y ST parece insignificante, y juegos como AterBurner, que en el TOWNS utiliza una amplia gama de colores y sonido, lo demuestran"*[2]. En el apartado sonoro tampoco se quedaba corto. El FM TOWNS poseía dos chips de sonido, un Yamaha YM-2612 para 6 canales de sonido FM, y un Ricoch RF5C68, que proporcionaba 8 canales de sonido PCM. Sin embargo lo más revolucionario para la época fue la incorporación por defecto de una unidad de CD-ROM para cargar el software.

El chip gráfico incorporaba funciones para manejo de sprites y scroll por hardware, que facilitaría las conversiones de software desde ordenadores de 16 bits occidentales tales como el Amiga.

En aquel momento el uso del CD era mínimo, y sólo la PC-Engine de NEC había logrado introducirlo de forma más o menos masiva en el mercado doméstico.

El ordenador de Fujitsu es capaz de cargar normalmente los programas introduciendo directamente el CD en la unidad frontal gracias a la inclusión de un pequeño sector de arranque en la ROM que incluye un sistema MS-DOS, los controladores tipo MSCDEX. EXE y el resto de archivos de sistema mínimos para el arranque. Estos primeros modelos del 89 no incluían disco duro interno, aunque contaba con una expansión SCSI que permitía la conexión de un disco externo de estas características. El precio prohibitivo de este tipo de dispositivos en aquella época provocó que no fueran muy utilizados.

En el frontal del ordenador podían conectarse además un ratón, un teclado y un mando de control y había conexiones de audio que permitían la conectividad de micros y los tan preciados sistemas de karaoke para el japonés de a pie. Los precios oscilaban desde los 338.000 yens el modelo más barato, hasta los 398.000 el más caro, que incorporaba dos megas de RAM y dos unidades de disco. Curiosamente salieron a la venta dos ediciones limitadas de estos mismos modelos, imaginamos que para captar a aquel tipo de usuario más sibarita. Aquellos primeros modelos no eran compatibles con la arquitectura del PC, aunque era bastante similar. El sistema DOS incluido era muy parecido, y el entorno gráfico denominado **Town OS** se carga directamente desde un CD, algo inaudito hasta el momento. Posteriormente el fabricante incorporó la compatibilidad con Windows 3.1 y Windows 95. Fujitsu se las prometía muy felices y puso a la venta unas 10.000 unidades con la previsión de llegar hasta las 100.000 a finales de ese mismo año.



Comienza entonces una agresiva campaña de publicidad para atraer al mayor número de usuarios habida cuenta de la popularidad del PC98 de NEC. En **marzo de 1989** presenta el FM TOWNS en el parque de atracciones del Tokyo Dome (un complejo de entretenimiento en el centro de Tokyo). La masivas visitas al lugar durante tres días provocaron que aumentase el optimismo entre los directivos del productor japonés.

Los primeros juegos que acompañan al ordenador de Fujitsu sin embargo no terminan de cuajar entre los jugones. Es cierto que la conversión de **After Burner** de Sega es posiblemente lo más reseñable, gracias a su velocidad, banda sonora y gráficos coloridos, muy por encima de las conversiones que hasta entonces se habían realizado en otros sistemas. Tampoco se quedaría atrás el primer volumen de la serie **Psychic Detective**, saga que acompañaría al ordenador durante gran parte de su vida comercial y que pondría de manifiesto el gusto nipón por las aventuras para ordenador, pero poco más habría destacable en el segmento lúdico.

Para el marketing de la máquina los creativos contarían con la presencia en sus anuncios en televisión de jóvenes estrellas de



Marketing japonés. Los anuncios nipones siempre han tenido fama de estrambóticos y surrealistas, y en el caso del FM TOWNS no podía ser menos. Si la publicidad en papel ya era curiosa, echadle un vistazo a los vídeos de televisión...






GOING TO TOWN...

Fujitsu's 32-bit FM Towns is setting Japan alight with its combination of raw processing power and CD-ROM drive. ACE brings you the specs, the software story, and a prayer that someone will bring you the machine...


FM POWER...


techview: CD-ROM

Intravenous After Burner: the making of a Microcosm

First thing that hits you is the stunning intro sequence – 400 seconds of CD film footage



la época (las denominadas 'idols'), como **Yoko Minamino**, **Arisa Mizuki** o **Rie Miyazawa**. Precisamente de Miyazawa hay al menos un par de videos publicitarios del ordenador que pueden visionarse en Youtube y que no tienen desperdicio alguno[3].

Ese mismo año algo más tarde, del **13 al 14 de agosto**, y cuando parecía que las ventas se habían estancado, Fujitsu acude a la edición de verano de la Comiket para tratar de ganarse el favor de un nuevo público. La **Comiket** es probablemente el evento más conocido y antiguo que involucra a creadores independientes de múltiples disciplinas, entre ellas creadores de software indie (doujin en Japón). En el World International Trade Show de Harumi, Fujitsu presentó su máquina y software disponible ante más de 10.000 personas, todo un logro para sus intenciones. A finales de año, del 23 al 24 de diciembre, la empresa nipona volvería a participar en el Comiket de invierno con la firme intención de centrarse en este tipo de público.

Antes sin embargo, Taito se atrevió con la conversión de su popular arcade **The New Zealand Story** y Fujitsu lanzaría al mercado nuevos modelos del FM TOWNS. El 7 de noviembre aparecía la segunda generación, los modelos 1F/2F y 1H/2H. Los primeros abarataban los costes sobre el modelo básico, y los segundos incluían, ahora sí, un disco duro interno de 20 y 40 megas respectivamente, alcanzando a cambio eso sí la friolera de 548.000 yens, algo que solo unos cuantos potentados estaban dispuestos a pagar para tener un ordenador en casa. El resto de novedades no llamaban excesivamente la atención, sólo una mejora en la velocidad de lectura del CD-ROM y la posibilidad de aumentar la RAM hasta los 8 megas. Curiosamente estos modelos fueron denominados internamente con nombres de ciudades españolas. Mientras que el 1F/2F se le conocía en Fujitsu como 'Toledo', el 1H/2H fue bautizado con el sugerente nombre de 'Cadiz' (sin tilde, ojo)[4]. Posteriormente otros modelos siguieron la misma suerte con nombres de ciudad, circuitos de carreras (Monaco, Monza, Silverstone…) y equipos de fútbol, como el caso de Parma o Bremen.

Al acabar 1989 la marca prevista de 100.000 ordenadores vendidos no llega y se quedan en la mitad, tan sólo unos 50.000.

En el campo de los juegos, Sega volvía a versionar con más pena que gloria otro de sus arcades, el infumable **Turbo Out Run**, cerrando un año desastroso en cuanto al software de entretenimiento. Al acabar 1989 la marca prevista de 100.000 ordenadores vendidos no llega y se quedan en la mitad, unos 50.000, un resultado razonablemente bueno para el sector de los ordenadores pero no suficiente para los directivos de Fujitsu. Se imponía un nuevo plan.

Hágalo usted mismo

Así fue como Fujitsu comenzó a distribuir herramientas para la creación de software para su ordenador, como la evolución de su particular versión del lenguaje Basic y que llevaba actualizando desde 1981 con la aparición del microordenador FM-8. Bautizado como **F-BASIC386**, la personalización del software a partir de las directrices que Microsoft marcaba con su omnipresente BASIC permitía a los diseñadores crear programas fácilmente aprovechando las características del hardware de Fujitsu de una forma sencilla y directa. Inspirado fuertemente en los juegos tipo Hypercard para Mac, posteriormente aparece la utilidad **TownsGEAR**, que proporcionó aún más alas a los usuarios que no sabían programación pero deseaban hacer sus pinitos en esto del desarrollo del software. TownsGEAR permitía crear programas multimedia sin necesidad de programación aunque incluía una especie de lenguaje de *scripts* denominado **GearBASIC** que como su nombre indica poseía una estructura muy similar al del BASIC y que daba un poco más de libertad para sacarle jugo al programa. Gran parte de su potencial residía en el uso intensivo de la incipiente tecnología del hipertexto, que internet se encargaría luego de globalizar. Pronto surgieron libros de apoyo y los desarrolladores indie por fin le dieron una oportunidad al ordenador de Fujitsu, aunque ni mucho menos el mismo del que gozaba el PC98 de NEC, de hecho la escena doujin fue bastante débil a pesar del esfuerzo del fabricante, y sólo se distribuían realmente los juegos y programas gracias a las revistas dedicadas al ordenador y a la propia Fujitsu a través de unos discos recopilatorios[5].

Otra de las líneas que decidió seguir Fujitsu fue la adquisición de los derechos para explotar **Habitat**, un impresionante programa de Lucasfilm que revolucionó la forma de entender los videojuegos gracias a sus toques de MMO. Fujitsu adaptó el programa a sus ordenadores y a las líneas disponibles en Japón para disfrute de los poseedores de un modem con ganas de compartir vivencias. El 10 de febrero comenzó aquella iniciativa pionera no sin pocos problemas, pero posteriores mejoras en la velocidad de las conexiones y bajadas de precio por suscripción terminó por permitir la existencia de un grupo de aficionados.

También en la prensa occidental. En países como Estados Unidos o el Reino Unido el FM TOWNS se colaba en las diferentes páginas de la prensa especializada gracias al CD-ROM y a sus espectaculares características técnicas. Arriba a la izquierda el número 27 de ACE dedicaba tres páginas al ordenador que llevaba poco tiempo en la calle en Japón. Por encima de estas líneas, el primer número de una recién estrenada revista RAZE, incluía algunas referencias del ordenador por sus capacidades multimedia. A la derecha portada del artículo dedicado a Psygnosis y la producción de Microcosm en el número 1 de EDGE.

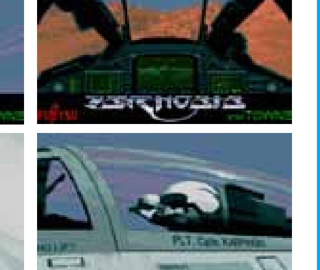












The Fractal Engine. La demo que preparó Psygnosis en el 89 dejaba a cualquiera que la viera, literalmente, con la boca abierta. En aquellos años era prácticamente imposible disfrutar de video a pantalla casi completa y con una tasa de frames aceptable en sistemas domésticos. La combinación de escenas prerenderizadas y ángulos de cámara cinematográficos hicieron el resto. El disco nunca llegó a venderse como juego propiamente dicho (no era interactivo), pero si que se mostraba en demostraciones y según algunas fuentes podía comprarse por el simple gusto de mostrárselo luego al amiguete de turno para que alucinara con aquellas imágenes imposibles.





Fujitsu tienta a los desarrolladores occidentales

El mercado evolucionaba rápido, y los procesadores se quedaban atrás fácilmente, así que a finales de octubre de 1990 llegan nuevos modelos a la línea del FM TOWNS incluyendo muchos de ellos discos duros de hasta 85 megas (imaginaos el precio), y con la posibilidad de añadir tarjetas de ampliación. Sin embargo, más interesante sería la celebración a mediados de diciembre del mismo año de la MEDIAPOLIS en el Tokyo Dome, una feria de entrenamiento en la que Fujitsu dejaba ya claras sus intenciones de atraer a desarrolladores occidentales. Allí nada menos que PSYGNOSIS mostraría una demo espectacular de su **Fractal Engine**, que posibilitaba utilizar FMV (vídeo a pantalla completa) a un *framerate* bastante aceptable en unidades de CD de baja velocidad. La demo era una interesante mezcla de imágenes prerenderizadas con otras en tiempo real, que posteriormente también se han visto en cd's de demos para CDTV y CD32.

Los rumores por aquella época eran que Fujitsu había atraído a estos productores americanos y europeos con un incentivo de 100.000 dólares a todos aquellos que crearan juegos para la máquina[6]. Sierra,

Gráficos remozados. La versión de Zak McKracken and the Alien Mindbenders para FM TOWNS se realizó con gráficos VGA, contrastando enormemente con el juego original creado a partir de una paleta EGA.

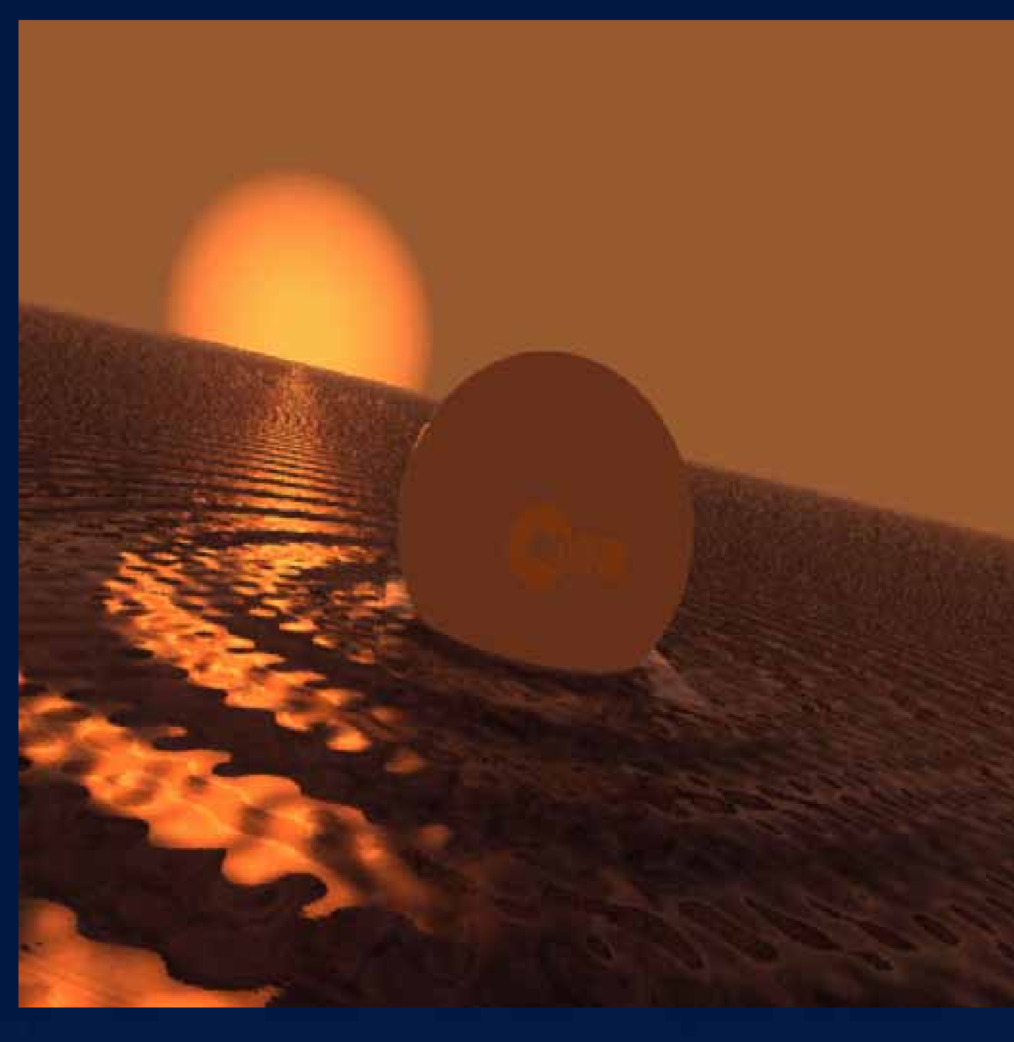


Origin o LucasArts fueron algunos de estos estudios seducidos por la idea que acabaron en ocasiones por crear para esta máquina las mejores versiones disponibles de sus títulos más conocidos. Ya desde el año anterior Fujitsu había establecido en Estados Unidos el denominado 'FM TOWNS Support Centre', una iniciativa para mejorar la cooperación entre desarrolladores interesados en el ordenador y mostrar el partido que se le podía sacar al CD-ROM. El intercambio de información se realizaba a través de la red CompuServe[7], un servicio online norteamericano similar a lo que conocemos hoy en día por internet, y que desde 1986 se introdujo en Japón precisamente por parte de Fujitsu.

Puede que por el empujón de este tipo de iniciativas, también a finales de 1990 el fabricante japonés anunció que por habían llegado a 100.000 unidades servidas (que no es lo mismo que vendidas) acumuladas entre todos los modelos aparecidos hasta el momento del FM TOWNS. Los estudios japoneses parecen que también se fijaron un poquito más en la máquina, y en noviembre Ving publica la conversión de **Image Fight**, uno de los shooters verticales más conocidos y difíciles de la todopoderosa Irem. Posiblemente se trate de la mejor versión del arcade, aunque incluye un scroll en pantalla para adaptarse a la resolución del original maquinero algo extraño al que cuesta un poco acostumbrarse. **Columns** de Telenet y **Last Survivor** de CRI, fueron otras dos conversiones de arcades de Sega que no desentonaron en absoluto. Tampoco está de más detenerse en una exclusiva para el ordenador de Fujitsu, **Rayxanber**, un matamarcianos horizontal de Datawest bastante mediocre que luego vivió mejores tiempos con las secuelas para PC-Engine.

Parecía que el año comenzaba bien, y en octubre del 91 la famosa editorial de revistas nipona Softbank, reconvierte su exitosa '**Oh! FM**' sobre ordenadores anteriores de 8 bits, a '**Oh! FM TOWNS**', probablemente la mejor fuente de información para conocer las novedades respecto al ordenador de Fujitsu y estar al tanto de todo lo que se movía en la escena doujin del momento como la recopilación de programas del conocido **Taro Kobayashi**[8], entre los que destacaban sus programas de gestión MIDI o su grupo de herramientas **HEAT**, aunque también programas de raytracing típicos de la época como el **EASTRAY** (imagen de la derecha).

Aún así el software lúdico no acompañaba, y sólo un puñado de juegos occidentales



Los mejores juegos del **FM TOWNS**

En todo el catálogo para el sistema de Fujitsu nos podemos encontrar con grandes joyas, versiones arcade casi perfectas, títulos mediocres, conversiones de juegos occidentales únicas y una gran cantidad de novelas gráficas japonesas con o sin contenido erótico. De entre todos te presentamos un listado con nuestros favoritos, ya sea por el trabajo realizado en la conversión desde el original, encanto único, rareza o simple curiosidad...



>> SPLATTERHOUSE

• DESARROLLA: VING CO. • AÑO: 1992

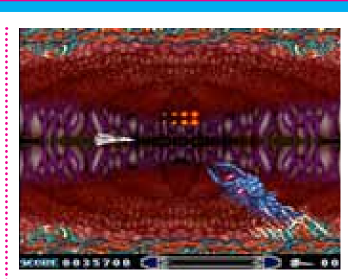
Posiblemente la mejor conversión del popular arcade sangriento de Namco. Gráficos pixel perfect, jugabilidad inmediata y una banda sonora remasterizada con calidad CD. Lo mejor es que el desarrollo con respecto a la máquina permanece intacto. Uno de los mejores trabajos en cuanto a conversiones maquineras que podréis encontrar.



>> TATSUJIN OH

• DESARROLLA: TOAPLAN • AÑO: 1992

Más conocido en estos lares como Truxton II, la versión para el ordenador de Fujitsu es la única conversión del arcade original, y además, ¡menuda conversión! Prácticamente idéntica a la máquina tan solo se echa de menos un modo 'tate' y la ausencia de algunos gráficos mínimos. Eso sí, una advertencia, es injustamente difícil como él sólo...



>> RAYXANBER

• DESARROLLA: DATA WEST • AÑO: 1990

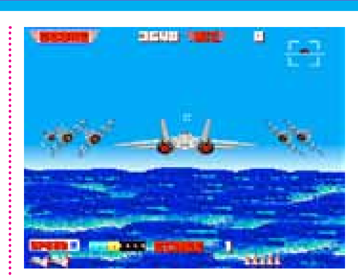
No es ni mucho menos la mejor entrega de esta poco conocida serie de matamarcianos, pero si que es una curiosidad debido a que no fue publicada en ningún otro soporte. Gráficos inspirados en R-Type y Gradius, jugabilidad justita y cierto interés para los amantes del género. Sin embargo por otra parte no ofrece casi nada que no hayamos visto ya.



>> RAIDEN

• DESARROLLA: SUCCESS/KID • AÑO: 1992

Otra de las excelentes conversiones para FM TOWNS, en este caso a partir del juegazo de Seibu que luce como nunca. Rebautizado como Raiden Trad falta de nuevo un modo Tate que se adapte mejor a la configuración de los televisores, pero lo contrarresta con su modo para dos jugadores y una banda sonora en formato digital sobresaliente.



>> AFTER BURNER

• DESARROLLA: CSK R.I. • AÑO: 1989

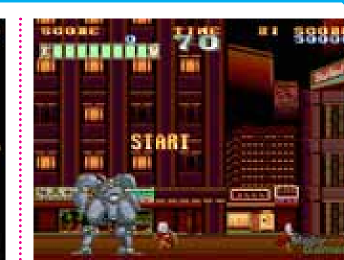
No podía faltar el juego que inauguró el catálogo del ordenador en marzo de 1989. Una conversión notable del arcade que durante mucho tiempo ha sido la mejor considerada hasta la aparición de sistemas con mayor potencia. El juego es compatible con la consola FM TOWNS Marty, y lo mejor es que mantiene el cariz furioso y ligeramente alocado del original.



>> ALLTYNEX

• DESARROLLA: S. YOSHIDA • AÑO: 1996

Seguramente el juego independiente más conocido para la máquina. Su autor nos confirmó en una entrevista que en el 97 no fue ni mucho menos un juego conocido, pero que el tiempo y los trabajos posteriores del estudio Indie lo sacaron a la palestra. Un shooter vertical divertido, bastante espectacular pero que en cualquier caso requiere de una buena máquina original (o configurar el emulador para un 486 mínimo).



>> MAD STALKER

• DESARROLLA: FAMILY SOFT • AÑO: 1994

De los creadores de la serie Asuka 120%, es otro de esos juegos de mechas que han pasado por diversos sistemas nipones como Turbo Duo o X68000. Originalmente apareció en el ordenador de Sharp, mientras que el juego para FM TOWNS es algo diferente y posee cortes musicales de calidad digital. Bastante típico y predecible, posee un encanto a poco que te gusten Mazinger y demás calaña.



habían sido versionados para el ordenador, como **Sim City**, **Indiana Jones and the Last Crusader** o **Populous**. Se imponía un cambio en la estrategia y así fue como Fujitsu daría luz verde cada vez más a juegos de marcado carácter adulto con el estudio Alice Soft a la cabeza, y convencería a Origin para realizar la conversión de los primeros tres juegos de la serie **Ultima** e iniciando por cierto una alianza realmente fructífera con la empresa de Richard Garriot como iremos viendo. Sería además el momento en que Lucasfilm se anime también y cede los derechos para que la propia Fujitsu publique **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**, Loom y la mentada aventura de Indiana Jones. Resultan además ser las mejores versiones del momento ya que aprovechaban la mayor capacidad del CD-ROM para incluir doblaje, gráficos en 256 colores (cuando las versiones para PC eran EGA) e incluso sonido audio cd. Curiosamente los juegos de Lucas para FM TOWNS pueden ser jugados tanto en inglés como en japonés originalmente, y son compatibles con SCUMMVM. Sierra tampoco se quedaría atrás, y tras probar con **Mixed-Up Mother Goose** en febrero del 91, una aventura con tintes educativos para niños, se tiró de cabeza con la conversión de una de sus mejores aventuras, el fabuloso **King's Quest V**, ya metidos en el verano de ese mismo año.





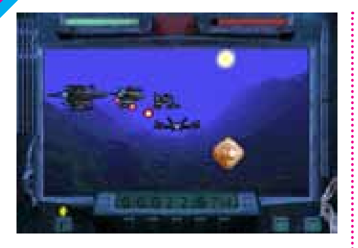
Aparece El FM TOWNS II

En noviembre de 1991 Fujitsu pone a la venta nuevos modelos de su ordenador rebautizándolos como FM TOWNS II, aunque a buen seguro se trató únicamente de una maniobra publicitaria ya que siguen utilizando un procesador 386SX a 16MHz y 2 megas de RAM, especificaciones muy similares a las anteriores. Los modelos CX respetan el aspecto de los primeros FM TOWNS, con la torre vertical con unidad de CD-ROM frontal y monitor aparte, pero por otro lado el fabricante introduce la serie UX, de aspecto mucho más compacto y típicamente japonés. Con más de 15 kilogramos de peso, este nuevo modelo incorporaba en la carcasa un monitor Trinitron de 10 pulgadas, ranuras de expansión, unidades de disco y una unidad de CD-ROM con carga frontal mucho más fiable que las anteriores. De precio algo más bajo que sus hermanos coetáneos, se ajustaba mejor al escaso espacio del que suelen disponer los hogares japoneses, sobre todo en las grandes ciudades. En cualquier caso el procesador se estaba quedado pequeño comparado con los ordenadores PC que iban poco a poco llegando a Japón, sobre todo debido a la agresiva iniciativa de Compaq, así que prácticamente un año después, en noviembre de 1992, Fujitsu comienza a incorporar una CPU con procesador 486 en algunos de sus modelos, adaptando un diseño de sobremesa que más se parecía a un vídeo VHS que a un ordenador, e incluyendo la posibilidad de incorporar tarjetas aceleradoras que permitieran que el 486SX a 20Mhz se pusiera al mismo nivel que un 486DX a 40Mhz[9]. Fujitsu sigue manteniendo la línea de ordenadores compactos como en el caso de la gama UG y sigue vendiendo una línea paralela diseñada especialmente para el sector educativo. Posiblemente este sea uno de sus mayores problemas a la

LucasArts también se apunta

Cuanto menos resulta reseñable que una compañía como LucasArts decidiera a portar sus juegos a un sistema japonés como fuera FM TOWNS, con apenas incidencia en su propio mercado doméstico y relegado al ostracismo en occidente. **David Fox**, diseñador de Zak McKracken en Lucasfilm y ahora en **Electric Eggplant**, nos puso en contacto con fuentes que trabajaron en el sistema de Fujitsu en aquel momento para la compañía de Monkey Island: "*Fujitsu se puso en contacto con nosotros para tratar de darle mayor credibilidad a su máquina, financiando todos los costes de las conversiones de los juegos ya que ningún estudio de desarrollo norteamericano con dos dedos de frente podría ver la plataforma como una forma de invertir su dinero y recibir a cambio beneficios*". Parece que ya en 1991 estaba claro que el plan de incentivos del fabricante japonés iba más allá que un 'simple' cheque para aumentar la producción de juegos y que estaba muy interesada en que occidente también contribuyera con sus títulos más punteros. "*Fujitsu hizo un buen trabajo apoyando en la realización de conversiones para su ordenador, con una especie de consultora en San Francisco*". Pero si el destino del FM TOWNS estaba más que marcado a pesar de los esfuerzos iniciales y del establecimiento de una comunidad más o menos estable, el X68000 tampoco se quedaba atrás: "*Máquinas como el FM TOWNS y el Sharp X68000 estaban condenadas desde el momento en que fueron lanzadas, a pesar de sus especificaciones técnicas más que sorprendentes. Nosotros lo sabíamos, otros desarrolladores de videojuegos lo sabían, y los directivos de Sharp o Fujitsu en Estados Unidos lo sabían*"…

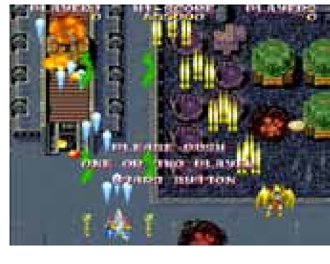
A pesar de todo ya sabemos que los amantes de las aventuras recibieron con los brazos abiertos la mejor conversión por ejemplo del Zak McKracken, una aventura que ni siquiera llegó a nuestro país, así que es de agradecer el esfuerzo final de Fujitsu en este sentido.



>> MEGAMORPH

• DESARROLLA: PSYGNOSIS • AÑO: 1996

No podía faltar esta otra 'rara avis'. Exclusivo para la plataforma fue el juego que cerró la trilogía del estudio británico de juegos basados en FMV. Proyectado también para CD32 el juego se quedó finalmente en Japón antes de que Psygnosis se deshiciera de su motor FMV y se dedicará a ganar dinero a espuertas gracias al inminente contrato con Sony y su PlayStation.



>> MAHOU DAISAKUSEN

• DESARROLLA: RAIZING • AÑO: 1995

La joya de la corona, y punto. Posiblemente la mejor conversión vista hasta aquel momento de un arcade para un sistema doméstico. Requería una máquina potente y cantidad de memoria RAM además de que seguía faltando el modo Tate, pero es innegable la calidad de esta versión y su parecido casi idéntico al arcade oiriginal. ¡Además, se trata de un de los mejores shooters de los grandísimos Raizing!



>> SUPER STREET FIGHTER II

• DESARROLLA: CAPCOM • AÑO: 1992

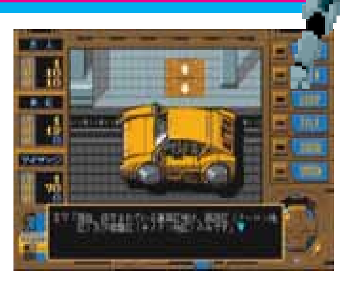
No podía faltar la conversión de uno de los mejores títulos de lucha de Capcom. El juego para FM TOWNS es muy parecido al original arcade, permite modificar la paleta de colores de los luchadores y es compatible con el joystick del CPS Changer. Capcom vendió el juego junto al mando de 6 botones, ya que por defecto los gamepad para FM TOWNS tan sólo incluían dos míseros botones.



>> PULIRULA

• DESARROLLA: VING • AÑO: 1994

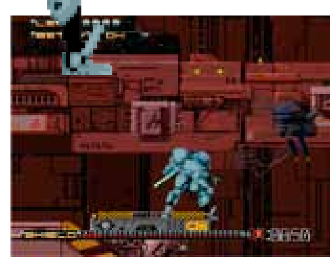
Si os gustan los juegos surrealistas y los diseños sin pies ni cabeza, quizás deberíais probar esta fantástica creación de Taito original de los salones arcades. Se trata de un beat'em up que empieza con toques oníricos y fantásticos a lo Parodius, pero que luego va desvariando en una auténtica orgía imaginativa. Extraño y delicioso.



>> ILLUSION CITY

• DESARROLLA: MICRO CABIN • AÑO: 1993

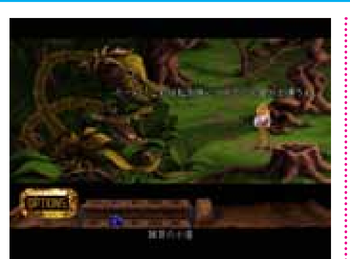
Posiblemente el mejor RPG creado por los creadores de la serie Xak. Apareció en MSX y posteriormente fue portado para otros ordenadores. La versión FM TOWNS es considerada la mejor de todas a pesar de mostrar un movimiento algo brusco en los personajes. RPG cyberpunk, combates por turnos a lo Phantasy Star y diálogos en japonés. ¿Alguien da más?



>> GENOCIDE SQUARED COLLECTION

• DESARROLLA: ZOOM • AÑO: 1993

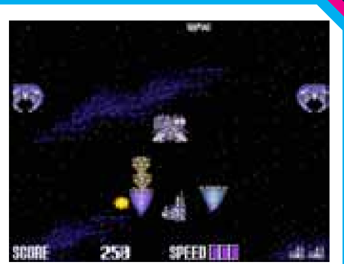
¡Ah! Los juegos de mechas siguen destacando en nuestra lista de recomendados. La saga de Zoom no puede igualarse al excelente trabajo de la serie Valken pero aún así tiene bastante encanto. Conversión de los juegos para el Sharp X68000, el recopilatorio 'Collection' mejora algo los gráficos e incluye las dos partes.



>> LEGEND OF KYRANDIA 2

• DESARROLLA: STAR CRAFT • AÑO: 1995

Además de ser una excelente aventura gráfica capaz de rivalizar con las 'grandes' LucasArts y Sierra, el juego de Westwood se convirtió en uno de los últimos en lanzarse oficialmente para el sistema de Fujitsu. El juego es básicamente el mismo disponible para PC en occidente con pistas de audio en CD y la posibilidad de jugarlo en inglés mediante la ejecución un pequeño truco.



>> KU2++

• DESARROLLA: PANTHER S. • AÑO: 1993

Uno de los juegos más deseados por coleccionistas. El shooter de Panther, la desarrolladora que mezcla Square y Loricel en su logo, es un título extraño con desarrollo vertical a partir del original de X68000. No es ninguna maravilla jugable pero por lo general suele alcanzar cifras muy altas en las ventas de sitios de subasta y es casi misión imposible encontrar una caja completa en un estado decente. Caro y curioso. [Pantalla versión X68000]



Más opciones. Abajo una imagen de Shooting Towns (google), a la derecha dos páginas de la nota de prensa publicada con motivo del lanzamiento de la consola FM TOWNS MARTY. Fujitsu la tradujó al inglés, quizás esperando llevarla al mercado occidental más adelante.



hora de convencer a más usuarios para que compraran un FM TOWNS. La mayoría del público veía al ordenador como un sistema para niños o para estudiantes.

Aunque en el plano jugable la cosa se animó bastante, y es que joyas que provenían de Amiga como **Shadow of the Beast** o **Lemmings**, nuevas entregas de la serie **Ultima**, el primer juego de la saga **Wing Commander** o la increíble versión de **Monkey Island** dejaban claro que definitivamente los desarrolladores occidentales apoyaban en cierta medida el ordenador de Fujitsu, sobre todo en el caso (algo sorprendente por cierto) de Psygnosis. En noviembre del 91 aparecería en el catálogo además una excelente versión del genial matamarcianos vertical **Raiden** de Seibu. No habría muchos shooters en la máquina de Fujitsu, pero los que llegaron dejaron claro se supone aprovechar muy bien la potencia de la máquina con versiones incluso superiores a las del X68000 de Sharp y muy cercanas a los originales arcades. En las navidades de 1991 se publica **Super Shooting Towns**, una herramienta para crear nuestros propios matamarcianos que incluía algunos ejemplos y que sirvió de base para muchos juegos que pueden encontrarse en los recopilatorios de software gratuitos que hay en la red. Otros juegos notables del momento fueron **Prince of Persia**, **Powermonger** y **Rainbow Islands Extra**, otra conversión dignísima del juego de Taito. Pero la estrella del momento sería sin duda **Splatterhouse**, que fue lanzado en el verano de 1992 por Ving, auténticos expertos de la máquina. Por lo general se le considera la mejor versión del juego existente, a la par que el arcade y con sonido cd-audio. Genial. Para olvidar por otro lado el catastrófico **After Burner 3** o la ingente cantidad de aventuras de marcado carácter adulto, un sector del mercado que siempre ha estado en alza en las computadoras niponas.

En diciembre de 1992 el número de ordenadores puestos a la venta llegaban a unos 280.000[10], claramente por debajo de las expectativas de un equipo directivo que comenzaba a mirar con temor los rumores acerca de nuevas videoconsolas y añadidos en el mercado que incorporaban unidades de CD-ROM. Así que Fujitsu se lanza a una nueva aventura mediante la creación de la FM TOWNS MARTY, o es lo que es lo mismo, un ordenador 'consolizado' para jugar directamente en el salón.

FM TOWNS MARTY, una consola abocada al fracaso

Con el nuevo año Fujitsu decide que todos sus ordenadores incorporen el procesador 486, pero la sensación sin duda es el lanzamiento el 20 de febrero de 1993 de la FM TOWNS MARTY, la primera videoconsola de 32bits del mundo que incorporaba además unidad de CD-ROM y unidad de disco. Llevaba un procesador 386SX a 16MHz, como los primeros modelos de ordenador y 2 megas de RAM, lo que provocaba que fuera compatible con gran parte del catálogo de juegos lanzado hasta el momento. La consola se vendía con un mando de dos botones y el precio era realmente prohibitivo, 98.000 yens del ala (unos 900€ de la época) excluyendo impuestos, excesivo a todas luces para una máquina que en teoría solo valía para jugar. A finales de diciembre de 1993 sólo se habían vendido 45.000 unidades en Japón[11] cuando las estimaciones de la propia Fujitsu llegaban a 200.000.

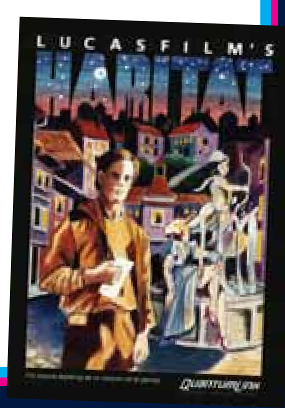
Los planes para exportar la consola al mercado internacional cayeron en el olvido definitivamente. Carecía de puerto de expansión para conectar discos duros SCSI y el conector PCMCIA sirvió para conectar una especie de tarjetas de SRAM donde guardar las partidas. Uno de sus mayores problemas fue el reescalado interno del procesador gráfico para adaptar la señal de vídeo original para su conexión a televisores, algo que destaca negativamente sobre todo en los juegos originales para FM TOWNS. Menos mal que Fujitsu anunció en su nota de prensa el 'invento' como algo revolucionario: "El primer chip de video en el mundo, el Fujitsu's Line Interpolation Scanning Technology (LIST) capaz de que una pantalla ver en una pantalla de TV convencional imágenes en alta resolución (640x480 pixels)"[12] .El mando, de dos botones, tampoco era el más indicado para jugar y en ocasiones títulos multijugador que funcionaban perfectamente en los ordenadores no lo hacían en la consola. Problemas de compatibilidad posteriores, con juegos que requerían más RAM o instalación en el disco duro, y realmente poco software realmente original, acabaron por llevar al ostracismo más absoluto el intento de consola de Fujitsu, aunque lo volviera a intentar al año





Habitat, ¿adelantado a su tiempo?

Uno de los títulos más oscuros de la difunta Lucasfilm Games/LucasArts fue este programa diseñado por un equipo comandado por Chip Morningstar y Randy Farmer. Programado para Commodore 64, Habitat fue una de las primeras experiencias jugables de lo que podría considerarse como juego de rol online. A través de una primigenia America Online, el juego permitía a los participantes interactuar mediante una interfaz gráfica y unos avatars que aparecían en pantalla. Permitía una gran libertad de acciones para la época, incluyendo por ejemplo ser robado o incluso asesinado por otros 'habitantes'[14]. En 1986 apareció la primera versión del juego a través de una especie de beta cerrada y logrando una gran repercusión entre la comunidad jugona de Estados Unidos. En 1990 Fujitsu se hizo con la tecnología y en 1995 reapareció en CompuServe bautizado como WorlsAway y basado en la reconversión de Fujitsu, pensado como un sistema de chats online más visual en comparación a los típicos clientes de texto occidentales. En Japón el Habitat de Fujitsu se convirtió a otros ordenadores como el PC-9801 y Mac entre 1991 y 1994. En marzo del 96 aparece Habitat II con soporte para Windows 3.1, avatares más personalizables con diferencias entre hombres y mujeres entre otras novedades, y a finales de ese año la conexión se realiza ya a través de Internet[15]. En 1999 Fujitsu abandona Habitat que será substituido a partir de ese momento por el incipiente J-Chat, pensado sobre todo para mujeres.



Evolucionando hasta nuestros días. A la izquierda una captura de Habitar para Commodore 64 (GamaSutra). A la derecha J-Chat, ya bien entrado los 90 (InternetWatch).





Fujitsu se lanza a una nueva aventura mediante la creación de la FM TOWNS MARTY, o es lo que es lo mismo, un ordenador 'consolizado' para jugar directamente en el salón.

siguiente como veremos.

La orientación del producto por parte de Fujitsu tampoco pareció ser la más adecuada, teniendo como objetivo principal el sector educativo, el aprendizaje y el multimedia, la consola parecía ser más bien un terminal de ordenador al que se le había eliminado el teclado y recortado las prestaciones. El confuso sistema de 'canales' en los que organizar el software según se tratara de "entretenimiento para niños", "aprendizaje para adolescentes" [13],etc, sólo alejaba un poco más a la MARTY del concepto real de consola. Según la propia Fujitsu hasta el momento se habían publicado 650 títulos originales para el FM TOWNS, de los cuales 250 funcionarían sin problemas en la consola.

A partir de este momento las cajas de los juegos solían identificar en su portada si eran compatibles con los modelos de ordenador y la consola, aunque algunos juegos que no funcionaban en MARTY fueron readaptados por las propias compañías. En febrero del 93 Fairy Tale publicó **Dead of the Brain: Shiryou no Sakebi**, la primera entrega de la famosa serie de terror que ya había hecho acto de presencia en otras plataformas como PC98, X68000 o MSX2. Dead of the

Brain es la típica aventura conversacional japonesa con gráficos semi estáticos, muchos comandos y largos diálogos tipo Snatcher. La saga continuaría después con la conversión de **Marine Philt** en abril, tan solo un mes después del original para PC98. La serie es todo un clásico entre los amantes de las aventuras de la hemoglobina exagerada y el horror exagerado. **Dead of the Brain 2** sólo se lanzó en PC98 a finales de año, aunque siempre quedará el bonito recopilatorio que apareció en el 99 para PC-Engine CD, cuando ya nadie apostaba por la consola de NEC y convirtiéndose de paso en el último juego oficial de la consola.

En este periodo tampoco hay que olvidar grandes conversiones de arcade como **Tatsujin-Oh**, un ejercicio impresionante de programación; **Flying Shark**, la recuperación de un viejo matamarcianos vertical de Toaplan y **Viewpoint**, el clásico para NeoGeo de Sammy que tantos dolores de cabeza da a los jugones del mundo. Los tres fueron llevados a FM TOWNS por la omnipresente Ving, con resultados espectaculares. Capcom también se animaría con la publicación en noviembre de 1993 de **Muscle Bomber**, su famoso arcade de lucha libre de CPS1. Más curiosa resultó la versión de **F29 Retaliator**, un simulador de vuelo muy arcade de Ocean con varios años a sus espaldas y que funcionaba perfectamente en un simple 286, y la aparición de otra serie de conversiones de títulos occidentales como **Megalomania**, **Shadow of the Beast 2**, **Eye of the Beholder 2** o **Railroad Tycoon**. Psygnosis continua con su apoyo gracias a la segunda parte de su 'bestia', **Microcosm** y **Scavenger 4** (Novastorm por estos lares), mientras que las aventuras gráficas estarían representadas por la genial **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, y **The Legend of Kyrandia**. Con todo, en abril del 93 Zoom publicaría **Genocide 2: Genocide Squared**, un divertido arcade de disparos y mechas que no debe ser olvidado por sus similitudes con la saga Assault Suits, y porque más tarde publicaría un recopilatorio junto a la secuela con gráficos mejorados.

Camino a la compatibilidad

Antes de que terminara el año Fujitsu lanza una serie de modelos que pueden considerarse de alta gama gracias a la incorporación de procesadores 486 DX2 a 66Mhz, más megas de RAM y discos duros que llegaban hasta los 340MB, una barbaridad para le época en Europa por ejemplo. Otras mejoras como aceleradoras gráficas o tarjetas sonoras modernas redondeaban un sistema bastante atractivo, aunque el coste de semejante despilfarro



Arriba. Las dos aventuras de Westwood disponibles para FM TOWNS pueden ser jugadas en inglés. Sólo hay que pulsar simultáneamente los dos botones del ratón en la pantalla donde aparece el logo de la productora... ¡y listo!
Debajo. El reportaje especial de la revista EDGE número 1 (1993) sobre el trabajo de Psygnosis en la máquina de Fujitsu es realmente impresionante y contiene información sobre una tecnología pionera en una época en la que crear vídeo renderizado era muy costoso.

EDGE magazine October 1993

techview: CD-ROM



Rick Wakeman: Microcosm's maestro

Sound tracks

Microcosm's ambient music was written by ex-Yes keyboardist **Rick Wakeman.** His involvement with the project started three years ago when he met some of the Psygnosis management at a concert. 'I knew Psygnosis because of *Lemmings*, which my kids play,' he said. 'They asked me if I'd ever thought about doing music for computer games, and I said yes, but it's unbelievably inhibitive.'

With the advent of the CD format, Psygnosis were able to offer Rick the freedom to write his music under normal recording conditions – which is exactly what he did.

'I was in the studio for eight or nine days, and then went back for another two days. It was a great thing to do and I'd love to do some more... I was

'For the initial development Microcosm cost between $600,000 and $750,000'

Inner space

Microcosm genuinely fills up an entire CD – all 478Mb's worth. **John Gibson** did some rudimentary maths to calculate what percentage of the disk was taken by the different types of data:

CD Audio	163Mb	65.9%
Total code	15Mb	34.1%

The 315Mb of binary code is broken down into the following data:

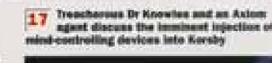
Rendered graphics	298Mb	62.3%
Other graphics	8Mb	1.7%
Sound samples	7Mb	1.5%
Ancillary data	1.6Mb	0.3%
Game code	0.4Mb	0.1%

so I can take and read that file from the network and can send it straight to the Towns – there's a scuzzy [SCSI] link between the PC and the Towns. Then we put the data on a hard disk which acts like a pseudo CD to try it out and check it.'
Edge How long do the non-interactive movie sequences last?
JG 'We generated around 44,000 frames of animation.'
Edge How do you archive that stuff, and how do you play it all back?
JG 'You've got to be careful how you lay the CD out to cut down the seek times. That's one of the biggest problems: you don't want to go from one end of the CD to the other, because it takes so long. So there are certain files that are common to various levels in *Microcosm*.
'There's a core program that's there

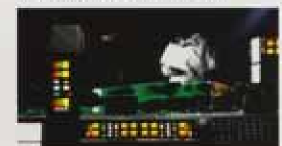
15 The rendering software lets you pull focus like a real camera: 3D animator Paul Franklin reports that the plane has arrived

16 In Medical, Korsby's body is scanned. The wireframe form was rendered on the Indigo, and touched up on an Amiga





17 Treacherous Dr Knowles and an Axiom agent discuss the imminent injection of mind-controlling devices into Korsby



76



Psygnosis. ¡Europa también cuenta!

Si LucasArts pudo ser el paradigma en Estados Unidos en la creación de juegos para FM TOWNS, en Europa esta responsabilidad recayó en el estudio británico, que ya a principios de los 90 comenzaba a despuntar por los avances tecnológicos que incorporaba en sus producciones. Gracias a **Paul Hughes** (www.pauliehughes.com) conseguimos contactar con **John Gibson**, veterano diseñador ahora en Evolution Studios y que en aquella época se convertiría en uno de los principales conocedores de la máquina de Fujitsu en occidente, trabajando en el cuartel general de Psygnosis en Merseyside, Liverpool. Pensando ya en retirarse, John respondió amablemente a nuestras preguntas sobre la máquina a pesar del tiempo que había pasado desde aquel trabajo.

¿Por qué producir juegos para el ordenador de Fujitsu?
Psygnosis comenzó a desarrollar para el FM TOWNS porque Fujitsu andaba buscando un estudio que fuera capaz de mostrar el potencial del CD-ROM en su máquina. En los 90 un PC con unidad de CD era algo novedoso sin duda. Así que Psygnosis encajaba perfectamente porque ya estábamos trabajando en un software que fuera capaz de mostrar imágenes en movimiento (FMV) a partir de un CD.

¿En que consistía el Fractal Engine exactamente?
El denominado 'Fractal Engine' fue un precursor de todo este trabajo de investigación que realizamos sobre vídeos. Se trataba de un escenario generado mediante fractales con sprites sobreimpresionados. La demo que se mostró no fue trabajo mío y no eran gráficos realizados en tiempo real, sino que estaba todo prerenderizado.

¿Fujitsu proporcionaba un kit de desarrollo?
Nos enviaron un puñado de máquinas junto a montañas y montañas de manuales de utilización, y nos pidieron que hiciéramos un juego tipo FMV. ¡Aquí nació Microcosm! Sin embargo Fujitsu se empeñaba que utilizáramos el sistema operativo que incluía el ordenador para desarrollar el juego. Cuando les conté, siendo todo lo diplomático que pude, que su SO era lento e ineficiente, y que el juego solo podía crearlo si programaba la máquina al más bajo nivel posible, me enviaron otra montaña de manuales, ¡en esta ocasión los documentos técnicos sobre el hardware!

Esta nueva aproximación me obligaba a escribir todo el código desde el principio en ensamblador para 80386, lo que incluía rutinas propias para acceder a los datos del CD así como utilizar el disco duro del FM TOWNS como emulador de CD. Llegué a escribir código de lectura/escritura para la unidad de discos, e incluso programé una herramienta que permitiera empaquetar aún más los cuadros de vídeo ya que la unidad de CD del ordenador era excesivamente lenta como para obtener la información gráfica original 'bruta' en tiempo real.

¿Pero en algo destacaría el nuevo hardware, no?
Afortunadamente el TOWNS poseía una serie de características gráficas que posibilitaba comprimir bastante los datos gráficos: los sprites por hardware. Teníamos disponibles 128 de ellos organizados en una malla que llenaba imaginariamente la pantalla. Sin ellos no creo que hubiera sido posible conseguir por ejemplo la calidad de Microcosm.

Por otro lado hay que reconocer que el TOWNS era una máquina bastante potente para la época de la que hablamos: Un procesador de 32 bits Intel 80386 a 32Mhz., una unidad de CD a 300k por segundo y los mencionados 128 sprites por hardware. Aún así perdíamos mucho tiempo empaquetando todo el material gráfico, ¡unas dos horas por frame! Recuerdo como dejábamos las máquinas trabajando toda una noche para obtener quizás 30 segundos de vídeo.

¡Entonces crear un juego para este ordenador sería un infierno!
Lo que mejor recuerdo del desarrollo para FM TOWNS es desde luego que empleábamos mucho tiempo en crear cualquier cosa. No existían herramientas para generar datos, todo tenía que ser picado a mano. Recuerdo malgastar horas y horas de mi tiempo picando datos de audio por ejemplo. En la actualidad el mismo tipo de información puede ser generado en minutos. Además, todo el código se escribía en ensamblador. Para nosotros hubiera sido mucho más rápido escribirlo en C, pero por aquel entonces los compiladores no eran capaces de generar un código igual de rápido y eficiente, que si escribíamos nuestras rutinas prácticamente en código máquina.

Y como te decía, producir los vídeos también era un trabajo muy intensivo. Cada uno de los frames de nuestras animaciones era renderizado en una estación de trabajo Silicon Graphics, lo más puntero de la época pero que aún así tardaban varios minutos para generar una escena cualquiera. ¡Un PC moderno puede hacer lo mismo en una fracción de segundo!

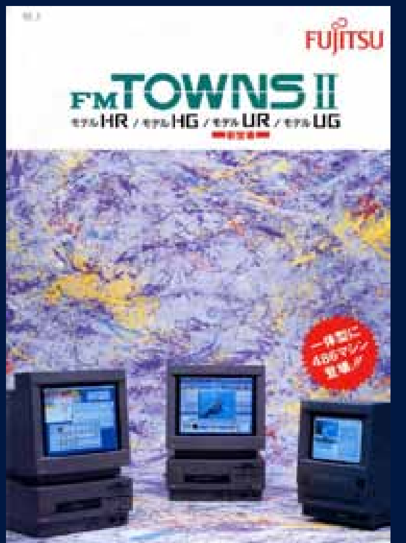




John trabajando con un FM TOWNS. La foto del primer número de EDGE[1] muestra a John en 1993 al teclado de uno de los ordenadores japoneses que Psygnosis poseía en sus oficinas.

¿Recuerdas por qué tuvo tanto interés Psygnosis en esta máquina? ¿Fue Fujitsu quien se acercó a vosotros para pediros la creación de software? Hemos leído en alguna ocasión que incluso el fabricante japonés incentivó económicamente a aquellos estudios occidentales que quisieran desarrollar para su gama de ordenadores.
Por lo que sé, el acuerdo comercial entre Fujitsu y nosotros consistía en que Psygnosis licenciaba la tecnología a Fujitsu a cambio de una comisión por cada juego producido, pero después de Megamorph Fujitsu compró la tecnología por algunos millones. Recuerdo haber enseñado a un par de programadores japoneses que apenas hablaban inglés como utilizar nuestro motor para FM TOWNS. Esto ocurrió justo cuando Sony estaba interesándose mucho por Psygnosis, antes de que mostraran su consola basada en el CD-ROM, la PlayStation claro. Creo que Psygnosis le dijo a Fujitsu que no harían más juegos para el ordenador tras Megamorph y que probablemente por eso el fabricante japonés terminó por comprar nuestra tecnología de FMV.







Ordenadores con clase. Los modelos del FM TOWNS más característicos como los UG/UR y HG/HR atraen al comprador y coleccionista occidental por su aspecto tan diferente con respecto a los PC mucho más anodinos y sin personalidad.

era algo más de 510.000 yens, una bagatela si comparamos que modelos anteriores muy inferiores sobrepasaron ampliamente esa cifra. Más importante sería el nuevo movimiento que se gestaba en la empresa, y era la compatibilidad con el sistema AT de IBM, anunciado en octubre ante la imparable invasión de ordenadores compatibles que sufría ya el país. Así fue como en diciembre Fujitsu lanza primero una tarjeta para proporcionar compatibilidad al FM TOWNS con la norma PS/V

En febrero de 1994, y justo a tiempo para celebrar el quinto aniversario de la salida del primer modelo de FM TOWNS, Fujitsu pone a la venta una nueva gama denominada 'Fresh' que permitía reducir los costes de producción con cambios en una carcasa metálica y aprovechando las bajadas de precio del hardware a nivel global. En estos ordenadores podían instalarse versiones especiales de MS-DOS o Windows 3.1[16] lo que indicaba ya claramente que la estrategia de Fujitsu pasaría por compatibilizar cada vez más su ordenador hacia los PC. Durante el 94 fueron lanzados más modelos de la gama Fresh en paralelo a la que podíamos denominar 'normal', destacando por ejemplo el FM-Fresh TOWNS TV, que incorporaba un sintonizador de televisión interno, lo que permitía ver por primera vez la televisión desde el propio ordenador sin necesidad de hardware extra[17].

Un poco más tarde, en abril del 94, Fujitsu TEN, la filial especializada en componentes electrónicos para coches, ponía a la venta el denominado **FM TOWNS Car Marty**.

La consola MARTY también tuvo una segunda oportunidad, y durante aquel año fue lanzada la **FM TOWNS MARTY Model 2**, con exactamente las mismas especificaciones que el modelo anterior pero con un coste muy inferior, unos 66.000 yens y el paso del blanco al gris pálido en la carcasa. Ya era tarde sin embargo. Los rumores indicaban que el procesador interno podría ser un 486 con el que Fujitsu pudiera colocar la consola a un nivel similar al de sus ordenadores, y finalmente acabó por ser el mismo 386SX, tecnología de hacía 5 años y por debajo de la PlayStation de Sony por ejemplo. Definitivamente fue un fracaso y aunque quedará para siempre en el recuerdo que se trató de la primera consola de 32 bits en aparecer en el mercado, no deja de ser reseñable como la famosa ley de Murphy se rebautizó en aquel momento como 'Ley de Marty', al referirse a que "aquello que quizás no venda bien, terminará por no vender[18]".

La consola MARTY también tuvo una segunda oportunidad, y durante aquel año [1994] fue lanzada la FM TOWNS MARTY Model 2, con exactamente las mismas especificaciones que el modelo anterior pero con un coste muy inferior.

Car Marty. GPS y mucho más.





Anunciado en octubre del 93 en el Motor Show[20], se trataba de una nueva forma de tratar de rentabilizar la tecnología con esta especie de unidad GPS para los coches japoneses. El kit constaba de una pequeña pantalla plana LCD, la unidad como tal, un mando especial y la antena de satélite, y aunque su función principal sería la de guiar a los conductores, lo cierto es que también servía para escuchar música en cd o cargar juegos del FM TOWNS: "*En un vehículo, los dispositivos que existen actualmente se combinarán en un solo equipo, y el multimedia en el coche se convertirá en un están-dar*"[21].Quizás más interesante aún fuera que este nuevo sistema podía conectarse al televisor de casa mediante otro kit que se venía aparte, y gracias a sus conexiones para teclado y unidad de disco, era lo más parecido a tener un FM TOWNS portable en casa, si exceptuamos, claro está, los modelos portátiles que aparecieron a lo largo de la vida del sistema.

Fujitsu lanzó dos modelos, el segundo llegó a las tiendas japonesas a finales de 1994[22] aunque otras fuentes lo sitúan a mediados del 95.



Antes de que acabara el año Fujitsu tendría tiempo para poner en el mercado nuevos modelos rompiendo ya definitivamente la barrera del 486. Los primeros FM TOWNS equipados con un procesador Pentium (60Mhz.) venían acompañados de un enorme disco duro de 530 megas y 8 megas de RAM, y su aspecto se asemejaba mucho más a los contornos curvilíneos típicos de los PC occidentales tipo Compaq, abandonando definitivamente el tono grisáceo de equipos anteriores a favor de un clásico blanco de aspecto mucho más sobrio.

Casi la mitad de los lanzamientos de juegos efectuados durante 1994 eran de marcado carácter adulto. Fujitsu ya no escondía sus segundas intenciones, y si la cuestión era vender este tipo de software para hacer lo propio con el hardware, bienvenido sea. En cualquier caso los estudios occidentales aún no le dieron la espalda al FM TOWNS y así fue como aparecieron por ejemplo **Flashback**, **Lemmings 2** (imparables), **Prince of Persia 2**, **Strike Commander** o **Veil of Darkness** y **Syndicate**, estos dos últimos bastante a destiempo. Lucasarts regalaría a los japoneses con su última aventura para el ordenador, el genial **Monkey Island 2**, y Capcom haría lo propio con una de las mejores conversiones del **Super Street Fighter 2** aprovechando un nuevo pad de seis botones. Psygnosis también le diría adiós a los jugones japoneses con un juego exlcusivo, **Mega Morph**, el último de la pseudotrilogía iniciada por Microcosm publicado en diciembre del 94. Otros juegos interesantes fueron el estupendo shooter **Kyukyoku Tiger** (Twin Cobra), el juego de lucha con chicas **Asuka 120%**, el divertido juego de mechas **Mad Stalker: Full Metal Force** y **PuLiRuLa**, un paranoico arcade de Taito versionado nuevamente con mucho arte por Ving.

El principio del fin

El siguiente año comenzaría con pocas novedades. Más procesador, memoria RAM y disco duro son las únicas diferencias con respecto a los modelos anteriores. Fujitsu lanza además en febrero el único portátil de la serie. Equipado con un procesador 486DX2 estaba orientado al uso en escuelas ante la incidencia que comenzaban a tener este tipo de equipos de marcas como NEC o incluso Apple, que en los últimos años había pegado una subida espectacular en el mercado nipón gracias a la mayor compatibilidad de sus sistemas operativos con el idioma japonés. No sería hasta el invierno de aquel año cuando Fujitsu, atenazada por la feroz competencia, puso a la venta los primeros modelos **FMV TOWNS**, ordenadores compatibles con Windows 95 y con el software propio. Aparecen tarjetas aceleradoras y se adopta el estándar PCI, lo que provoca la aparición de algunas críticas, ya que por una parte se perdía la esencia de un ordenador único para convertirse prácticamente en un PC más en el mercado,



Emulando un **FM TOWNS** en Windows

La emulación del sistema de Fujitsu se encuentra bastante avanzada y gran culpa de ello lo tiene **UNZ**, un emulador japonés de largo recorrido cuya última versión apareció en marzo de 2010 y que se lleva gestando desde principios de la década pasada nada menos. Compatible con FM-TOWNS y MARTY, su uso es bastante sencillo gracias a que los menús están en inglés, pero si quieres probarlo ten en cuenta que necesitarás algunos cd's del ordenador, aunque también encontrarás en Internet recopilaciones de títulos homebrew y utilidades. A continuación te describimos como realizar una configuración básica del emulador.

1 DESCARGA EL EMULADOR

Descarga UNZ desde la web oficial (en japonés): http://townsemu.world.coocan.jp/index.html. La última versión es la **0.5 L30**

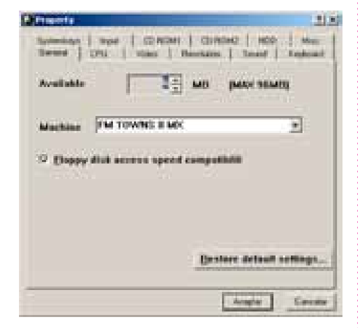


2 BUSCA ALGUNOS JUEGOS

Si tienes algún juego en CD original podrás introducirlo en tu unidad del ordenador. Si lo que tienes es alguna imagen descargada de Internet necesitarás 'montarla' mediante alguna utilidad de cd virtuales tipo Daemon Tools.

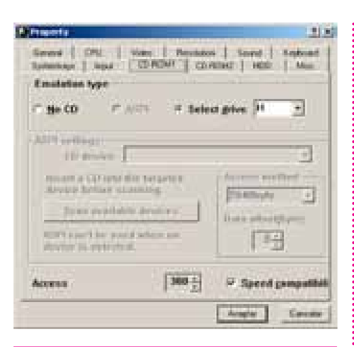
3 EMPIEZA A CONFIGURAR EL EMULADOR

Descomprime el fichero en alguna carpeta de tu ordenador y ejecuta el archivo **UNZ.EXE**. Pincha en el menú *Settings* y luego en *Property*. Aparecerá una nueva ventana con todas las opciones del emulador. Por ahora lo más interesante son las pestañas CD-ROM y CPU.



4 ¿CD O IMAGEN?

En la pestaña **CD-ROM1**. Selecciona ASPI si tienes un CD introducido en la unidad de tu ordenador y escanealo para que el emulador lo reconozca. Si lo que tienes es una imagen de un disco entonces selecciona en el desplegable de la derecha la unidad virtual donde has montado dicha imagen.



5 OTROS PARÁMETROS

5. En la pestaña CPU selecciona la velocidad de procesador, memoria RAM, etc. que quieres emular. Para juegos tipo Alltynex tendrás que jugar con estos valores y obtener así una velocidad satisfactoria. En el resto de pestañas podrás configurar por ejemplo el teclado, la resolución en pantalla, etc. Pulsa en 'Aceptar' cuando termines con los cambios.

6 ¡A CARGAR!

Cuando el emulador se ejecuta aparece el logo oficial del FM TOWNS y un icono a la derecha indica la búsqueda del sistema de un algún autoejectuable. Recordad que en esencia el ordenador de Fujitsu cargaba directamente desde un CD-ROM sin pasar por el disco duro, ya que los discos contienen parte del sistema TOWN OS necesario para cargar de forma independiente. En caso de no encontrar nada el sistema esperará, de lo contrario continuará con la carga.



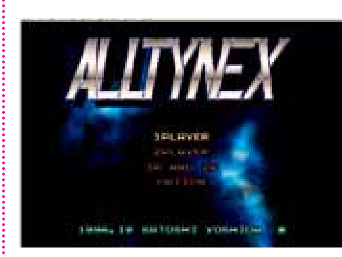
7 PROBANDO EL SISTEMA DE VENTANAS

Si hemos introducido el disco del Sistema Operativo podremos 'jugar' un poco con las opciones y las aplicaciones que incluye el TownsMenu, el Windows particular del sistema, aunque desgraciadamente está todo en japonés y para los neófitos es complicado moverse. En la imagen una captura de la versión 2.1L51. Para activar el ratón del sistema hay que mover hacia arriba la rueda central de vuestro ratón. Para volver a controlar el ratón de Windows hay que mover la rueda hacia abajo. Este comportamiento puede modificarse desde las opciones del emulador.



8 PROBANDO EL SISTEMA DE VENTANAS

La mayoría de los juegos cargan automáticamente, aunque algunos títulos como las aventuras de LucasArts exigen que seamos nosotros los que pinchemos en el icono de carga del título en cuestión, generalmente porque diferencian entre idiomas. Los ejecutables tienen extensión .EXP por lo general. En la captura cargamos ALLTYNEX a partir de una imagen de disco duro pinchando dos veces sobre su icono.

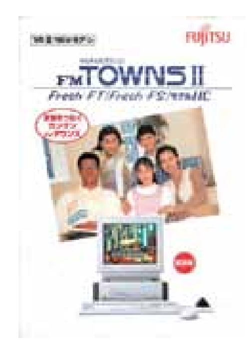


9 PARA MANITAS...

Hay muchas más cosas que podéis hacer, como cargar utilidades, instalar MS-DOS 6.22 e incluso Windows 3.1. Si os interesa profundizar un poco más podéis buscar los vídeos de PepAlacant en youtube, o visitar los foros de Tokugawa Corp (en inglés) por ejemplo, que cuentan con una comunidad bastante activa en cuanto a sistemas nipones.

10 LAS AVENTURAS DE LUCAS

Las seis aventuras de Lucas disponibles para el sistema también pueden ser disfrutadas directamente con SCUMMV.





Gracias a sus posibilidades tan amplias de configuración, el emulador nos permite simular prácticamente cualquier modelo aparecido en la línea de tiempo del TOWNS. Incluso los posteriores Fresh, más similares a un PC con Windows de toda la vida, pueden ser emulados en este versátil programa con algo de 'maña' y paciencia. En internet hay una gran cantidad de recursos en foros y páginas web donde explican como instalar otros sistemas operativos y 'trastear' un poco más en este divertido sistema.



y por otro lado el rendimiento utilizando este hardware era menor del que se obtenía anteriormente[19].

En 1995 los usuarios dirían adiós al TownsOS, cuando aparece la última versión, compatible ya con **MS-DOS 6.2** instalable en el disco duro, y que proporcionaba de este modo compatibilidad con los programas creados para el SO de Microsoft directamente gracias a las especificaciones DOS/V. Con esta versión del MS-DOS también llegarían algunas características nuevas como la siempre controvertida compresión de disco. El periodo de transición entre los FM TOWNS tradicionales y los FMV no le sentó demasiado bien al fabricante japonés y las ventas caían en picado y sin control, aunque parecía que los desarrolladores de juegos no se daban por aludidos y seguían lanzando títulos para el sistema de Fujitsu y eso que algunos tenían ya sus añitos en occidente. Así aterrizaron en Japón juegos como **RAC Rally**, el juego que comenzó en el 93 la famosa serie de carreras de rally de Europress, **Little Big Adventure** o **The Legend of Kyrandia 2**, que también apareció en PC dos años antes. Origin, con su serie **Ultima** y la salida de **Wing Commander 2** y **Armada**, parecía que seguía apostando por el reducido mercado que cada vez estaba más copado por software erótico para adultos como la famosa serie **Rance** de rol.

Sin embargo lo más reseñable del momento es el lanzamiento de **Samurai Spirits**, una conversión digna del juego de espadas y samuráis para NeoGeo de SNK, y por supuesto de **Mahou Daisakusen**, seguramente la mayor sorpresa del catálogo del ordenador de Fujitsu, una conversión casi pixel perfect del shooter vertical de Raizing superior a la que apareció en X68000. Tremendo ejercicio de programación que además cuenta con una estupenda banda sonora grabada en pistas digitales. ¿Sería suficiente para mantener el interés de los usuarios?

Adiós, TOWNS, adiós...

Con los FMV dominando ahora la gama del ordenador, la salida en noviembre de una versión especial de Windows 95 que podía pedirse directamente a Fujitsu[23] y la superioridad absoluta de los PC compatibles, era cuestión de tiempo que Fujitsu acabara rindiéndose ante la evidencia que le acechaba desde cualquier punto. En febrero de 1996 se publica el último número de la revista **OH! FM TOWNS**, la única cabecera que seguía al ordenador de Fujitsu de forma individualizada y el panorama del software lúdico fue poco menos que desolador, con un par de docenas de juegos publicados entre los que sólo podemos destacar la versión nipona del RPG **Menoberranzan** y otra conversión a destiempo de **Fatal Fury Special** programada por el mismo estudio que llevó a cabo el trabajo de Samurai Spirits y que se ha convertido en uno de los títulos más esquivos del catálogo. El resto de lanzamientos son en su mayoría aventuras eróticas de dudosa calidad[20].

Así llegamos al final de nuestro camino. En junio de 1997 aparecen en el mercado los últimos **FMV TOWNS**, con 3 gigas de capacidad en disco duro, 32 MB y un Pentium a 200MHz, toda una bestia en comparación al primer modelo del 89. Fueron ocho interesantes años en los que en más de la mitad Fujitsu trató de nadar a contracorriente. Al final queda ese escaso medio millón de unidades vendidas y el recuerdo de una máquina diferente que ahora fascina por igual a coleccionistas y curiosos de la historia de los ordenadores en Japón.

¿R-Type para FM TOWNS? Sin duda un nuevo Santo Grial al que muchos coleccionistas se agarraron fue la posibilidad de un R-Type para el sistema. El bulo acrecentado por la (errónea) publicación en la revista EGM de un artículo sobre la máquina en el que se mencionaba al famoso matamarcianos de Irem, lo cierto es que jamás apareció conversión ninguna oficial. Eso sí, parece que hay algunos emuladores que consiguen cargar los juegos para PC-Engine y Master System...


32 - BIT SYSTEM PREVIEW

It has CD-ROM built in, is compatible with all MS-DOS computer software, and has a super fast 32-Bit processor. It's the FM-Towns, and this newest Japanese super system may be here soon...

FM-TOWNES SPECS

THE GAMES IT PLAYS

BIBLIOGRAFÍA:

1. Imágenes con comparativas del SO: http://hp.vector.co.jp/authors/VA018718/towns/aasysv21.htm
2. ACE, nº 27, pág 27. 1989.
3. http://www.youtube.com/watch?v=U5Lm147oyyo y http://www.youtube.com/watch?v=iXpuIxGvcAU
4. http://ash.jp/~kim/towns/t_h-05.htm
5. Entrevista a Siter Skain y Nyu Media. RetroManiac, 7 de junio 2013. http://retromaniacmagazine.blogspot.com.es/2013/06/entrevistamos-siter-skain-y-nyu-media.html
6. RAZE, 1, pág 17.
7. ACE, nº 27, pag 28.
8. http://www.runser.jp/soft/towns
9. http://iked2.s4.xrea.com/html/towns/towns2.htm
10. http://ja.wikipedia.org/wiki/FM_TOWNS
11. http://ja.wikipedia.org/wiki/FM_TOWNS_%E3%83%9E%E3%83%BC%E3%83%86%E3%82%A3%E3%83%BC

12 y 13. Nota de prensa FM MARTY. 16 febrero 1993: http://gamingsince198x.fr

14. http://en.wikipedia.org/wiki/Habitat_(video_game)
15. http://www.j-chat.net/habitat/history.html
16. http://iked2.s4.xrea.com/html/towns/towns2.htm#TOWNS%E2%85%A1%E7%99%BB%E5%A0%B4
17. http://homepage3.nifty.com/twinklemagic/towns_kai/data/ftv.html
18. http://ja.wikipedia.org/wiki/FM_TOWNS_%E3%83%9E%E3%83%BC%E3%83%86%E3%82%A3%E3%83%BC
19. http://ja.wikipedia.org/wiki/FM_TOWNS
20. http://ja.wikipedia.org/wiki/FM_TOWNS_%E3%83%9E%E3%83%BC%E3%83%86%E3%82%A3%E3%83%BC
21. Ficha informativa CAR MARTY: Fujitsu Press.
22. http://www.racketboy.com/retro/obscure-consoles/fujitsu-FM TOWNS-marty-a-beginners-guide
23. http://pc.watch.impress.co.jp/docs/article/960610/towns.htm

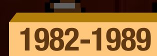
Fotografías de FM TOWNS MARTY y CAR MARTY: Diego López de Haro.
Fotografía de ordenador en portada: Rubén Vaquer.
Otras imágenes tomadas de Mobygames, GiantBomb y otros usuarios en internet.

INDIANA JONES

El mítico aventurero que marcase prácticamente todo un género a través de su trilogía en el celuloide -completada hace algunos años por La Calavera de Cristal, una entrega que hizo surgir opiniones absolutamente dispares-, y dirigido bajo la batuta de dos auténticos genios como Steven Spielberg y George Lucas, también llegó a hacer una dilatada carrera en el mundo del videojuego. Ya fuera a través de conversiones directas de sus tres primeras aventuras, o con historias completamente nuevas, Indy ha protagonizado trepidantes arcades, peligrosos y exigentes retos en forma de plataformas malditas y aventuras gráficas que hoy forman parte del Hall of Fame de dicho género. Y qué decir del actor que lo encarna. Harrison Ford podrá presumir siempre de haberle puesto facciones, gestos y voz a personajes que trascienden el tiempo y el espacio, mitos como el propio Doctor Jones, Rick Deckard o Han Solo. Superad eso.

Por: Pedja

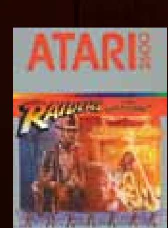
1982-1989



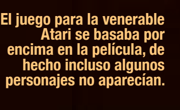
Raiders of the Lost Ark

1982 | Atari 2600

El primer videojuego conocido de Indiana Jones fue producido para la consola más famosa de principios de los ochenta. La Atari 2600 acogió una aventura de acción que llevaba a nuestro héroe por los barrios más peligrosos de El Cairo, plagados de enemigos y con serpientes venenosas a go-go. Que no os engañe el aspecto gráfico, demasiado parecido al temible E.T. para la misma consola.
Este Raiders of the Lost Ark implementó algo tan novedoso como el uso de dos joysticks para jugar, uno para controlar al personaje y usar objetos, y el segundo mando para moverse por el inventario y seleccionar ítem. Ingenioso al máximo, aunque me cuesta imaginarme manejando ambos mandos a la vez.







El juego para la venerable Atari se basaba por encima en la película, de hecho incluso algunos personajes no aparecían.



Indiana Jones in the Lost Kingdom

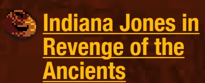
1984 | Commodore 64

El primero de los juegos con guión 'original' salió exclusivamente para Commodore 64, y abanderaba el siguiente lema: "Nadie explicó las reglas a Indiana Jones. Nadie te las explicará a tí". Este bizarro punto de partida da paso a un juego realizado por Mindscape, el cual únicamente muestra seis tipos de niveles estáticos, cada uno con sus trampas y objetos, y sin apenas pistas para resolver los enigmas que encierran. Una rareza.

Indiana Jones and the Temple of Doom

1985 | Arcade

El siguiente paso en la trilogía fílmica nos llevó al Templo Maldito; en este caso, el punto de origen fue la recreativa que realizase Atari en 1985, siendo convertida para ordenadores domésticos de 8 y 16 bits dos años más tarde. Distribuido por U.S. Gold según la versión la programación y conversión de código fue obra de diferentes estudios, como Paragon en el caso de CPC. Apple II y NES también recibieron versión en 1988. Fue el juego de CPC el que probase en su día; su mecánica nos llevaba a rescatar a los niños cautivos por los extraños brujos en un juego demasiado simple.
Algunas escenas como la persecución por las vías del tren dentro de las minas estaban presentes en el juego.
También en: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Amiga, Atari ST, MSX, DOS, NES, Apple II

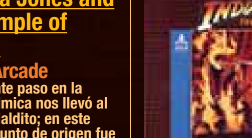


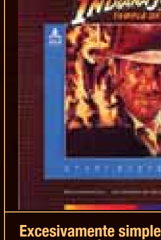
Indiana Jones in Revenge of the Ancients

1987 | Commodore 64

Estamos ante la única aventura conversacional de la serie. El juego, programado por Angelsoft, nos embarcaba en una trama paralela a la que se puede ver en la segunda película de la trilogía. Nos acompañarán personajes que responderán a nuestras acciones y conversaciones, todo en inglés puro y duro, claro está.
El juego nos propone una serie de acertijos y puzzles a resolver por Indy en una serie de turnos limitados, algo que elevaba la dificultad en grado sumo. Naturalmente, no faltarán a la cita las criaturas más odiadas por el profesor: las serpientes y los murciélagos. Aunque, eso sí, te hará falta un poco de imaginación para verlas, ya que la aventura sólo ofrece descripciones textuales; a la vieja usanza, vamos.
También en: Apple II, DOS

Coger látigo. Usar látigo. ¡La jungla mejicana está llena de peligros!





Excesivamente simple la segunda película de Indy se quedó en un arcade repetitivo y algo anodino.



En 1991 Taito publicó su particular versión de La Última Cruzada en exclusiva para NES. Mezcla diferentes géneros y es considerado superior al esfuerzo de US Gold.

Indiana Jones y La Última Cruzada. The Action Game

1989 | Spectrum

La joya de la corona que completaba la trilogía, con Sean Connery en un duelo genial por el protagonismo con Harrison Ford, fue llevada al terreno del videojuego en dos encarnaciones diferentes. La primera fue el llamado "Action Game", que nos llevaba a través de varias fases de scroll lateral en pos de conseguir preciados objetos, desde la Cruz del Coronado hasta el mismísimo Santo Grial, pasando por fases tan curiosas como la famosa escena introductoria donde Indy joven (River Phoenix) escapaba pasando por el tren de un circo ambulante.
Como nota curiosa, en las fases donde el juego transcurría en entornos subterráneos, disponíamos de una antorcha que se iba agotando, algo que cambiaba la paleta de colores utilizada en el juego, simulando que la iluminación iba desvaneciéndose poco a poco. Llevaba el sello de Lucasfilm games, distribuido por US Gold y programado en su mayoría de versiones por Tiertex.
También en: Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, Atari ST, Amiga, DOS, Megadrive, Game Gear, Master System

Indiana Jones y la Última Cruzada. Adventure Game

1989 | PC

La otra rama de la bifurcación en que se convirtió esta cruzada digital pegó de lleno en el mundo de las aventuras gráficas. Lucasfilm utilizó el mismo motor de juego que sirvió de base a Maniac Mansion, el SCUMM, posteriormente utilizado en una gran cantidad de míticas aventuras gráficas. Así, teníamos a nuestra disposición una buena cantidad de órdenes que dar a Indy, las cuales se agolpaban en la parte inferior de la interfaz gráfica. La gran diferencia con otras aventuras fue la introducción de ciertas escenas de acción donde nuestro personaje podía morir en el intento. Aventura difícil donde las haya, por cierto.

También en: Atari ST, Amiga, CDTV, Mac, FM Towns, Windows



1992-2010

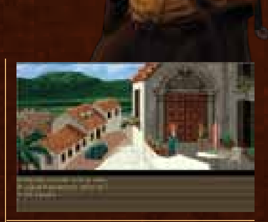


Indiana Jones The Fate of Atlantis

1992 | PC

Si La Última Cruzada resultó ser un notable juego, este llegó a ser considerado como una de las mejores aventuras de todos los tiempos. Más aún, muchos siguen reteniendo en su memoria a Fate of Atlantis como la verdadera Indy IV. No en vano, el argumento que se relata en este juego no pertenece a ninguna película, pero comparte con la trilogía cinematográfica la calidad del guión y el carisma de sus personajes. Fate of Atlantis volvía a introducir el elemento de acción que podía hacer caer a nuestro héroe; basándose en una remozada versión de SCUMM, LucasArts quiso dar un paso más allá en el género, ofreciendo al jugador en la parte central de la trama tres alternativas diferentes de juego. Dependiendo del camino escogido, los puzles eran más o menos complejos, aumentando su dificultad de forma inversamente proporcional a las escenas de acción. El tercer camino nos daba la posibilidad de que nos acompañara Sophia.

También en: Amiga, Mac, FM Towns, Windows



Lucasarts publicó posteriormente una versión don diálogos doblados en inglés en CD-ROM.

Indiana Jones Fate of Atlantis: The Action Game

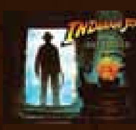
1992 | PC

Dejando de lado los tintes aventureros y de forma similar a como había hecho con La Última Cruzada, Lucas publicó al mismo tiempo un juego de acción en perspectiva isométrica. Inspirado en la misma historia el juego llegó a los ordenadores de 8 bits.
También en: Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum, C64

Indiana Jones Greatest's Adventures

1994 | Super Nintendo

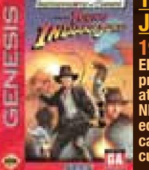
Otra joya de la presente lista, en esta ocasión, realizada exclusivamente para el Cerebro de la Bestia. La idea, a priori, ya tenía visos de convertirse en todo un éxito: agrupar en forma de niveles los momentos más recordados de la saga cinematográfica. Utilizando el engine gráfico que tanto reconocimiento cosechara con la trilogía de juegos de Star Wars para Super Nintendo, la acción de scroll lateral y las fases de conducción se repartían a partes iguales.
No faltarían las típicas escenas de la roca gigante intentando aplastar a Indy, o aquellas en las que conduciremos la vagoneta a través de las minas del Templo Maldito. El nivel técnico era sobresaliente, con melodías directamente versionadas de la BSO de John Williams. Como curiosidad, citar que el sprite de Indiana Jones fue prácticamente ripeado del de Han Solo en los mencionados juegos de Super Star Wars para la 16 bit de Nintendo.



Juegos móviles

2009 | Blackberry

Aprovechando la salida de la cuarta entrega cinematográfica, en 2009 THQ lanzó Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull, un plataformas de acción bastante competente teniendo en cuenta el sistema sobre el que corría, e Indiana Jones and the Lost Puzzles, cuyo título ya lo dice todo...



Young Indiana Jones

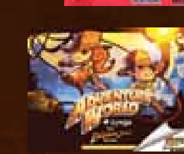
1992-2008 | Varios

El jovencito Indy protagonizó desde atractivos plataformas para NES hasta mediocres juegos educativos, sin olvidar un cartucho para Megadrive cuanto menos dudoso...

The Pinball Adventure

1993-2008 | Pinball

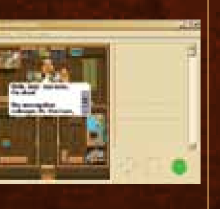
Fabricados por Williams, en 1993 publicó la primera mesa que seguía la historia de la trilogía. En 2008 apareció una nueva mesa basada en la cuarta entrega.



Adventure World

2011 | Facebook

Zynga se encarga de adaptar las aventuras de Indy a un formato más social organizado por misiones y en el que se hará necesario interactuar con amigos y conocidos para avanzar en el juego.



Indiana Jones and his Desktop Adventures

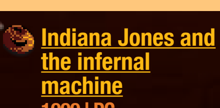
1996 | PC

Un título curioso que fue traducido como Las aventuras de despacho de Indiana Jones. Lejos de meter entre papeles y archivos al explorador, el juego era una aventura en perspectiva top-down con un mapa generado aleatoriamente.
También en: Mac

Indiana Jones and the infernal machine

1999 | PC

Tras el arrollador éxito conseguido por Lara Croft, deudora de las aventuras de Indiana Jones, la búsqueda de la Máquina Infernal fue el primer intento por trasladar a las tres dimensiones al hombre del sombrero. Con un aspecto gráfico algo desfasado para la época, y un sistema de control absolutamente penoso, el juego pasó sin pena ni gloria, siendo también portado a Nintendo 64. Curiosamente, para el reparto de esta nueva entrega, se "contó" con la compañera de Indy en The Fate of Atlantis, Sophie, intentando otorgar continuidad a la historia de alguna manera.
También en: Nintendo 64



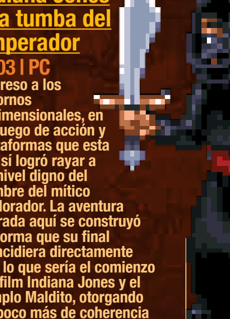


Compatible con el expansion-pack, Factor 5 obró una auténtica proeza al convertir el juego a N64.

Indiana Jones y la tumba del emperador

2003 | PC

Regreso a los entornos tridimensionales, en un juego de acción y plataformas que esta vez sí logró rayar a un nivel digno del nombre del mítico explorador. La aventura narrada aquí se construyó de forma que su final coincidiera directamente con lo que sería el comienzo del film Indiana Jones y el Templo Maldito, otorgando un poco más de coherencia a la saga de videojuegos.
En esta ocasión se dotaba de mayor mportancia al combate que a las escenas estilo 'Tomb Raider', mejorando el apartado técnico y subsanando todos los fallos que nos encontramos en el anterior juego.
También en: PS2, Xbox, Mac





LEGO Indiana Jones

2008 | PC

Seis hilarantes capítulos que recorren las tres primeras películas del Doctor Jones, protagonizados por personajes hechos de plástico, con ojos y cara pintados, y desmontables al gusto del consumidor. Este juego, programado por Travellers Tales, mantiene la esencia de la saga LEGO, divirtiendo a propios y extraños.
También en: Mac, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, Wii

Indiana Jones and the Staff of Kings

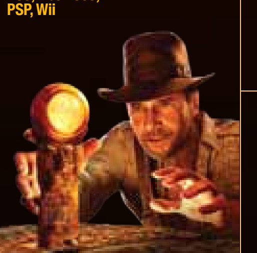
2009 | Wii

La tercera entrega en formato de aventura en tres dimensiones atravesó por un auténtico infierno en su proceso de desarrollo, sufriendo varios amagos de cancelación -se perdieron por el camino las versiones de 360 y PS3- y retrasándose desde que en 2006 se anunciara para las consolas de nueva generación, enarbolando las bondades del motor Euphoria. El resultado final fue tardío y decepcionante, tanto en parte jugable como en la parte técnica.
También en: PSP, PS2, DS

LEGO Indiana Jones 2 The adventure continues

2009 | PC

Aprovechando el filón de la marca LEGO, la segunda entrega de este peculiar modo de realizar videojuegos enfocado en Indy trajo a la pantalla de nuestros sistemas algunas de las escenas más recordadas de la cuarta película del doctor Jones.
También en: Mac, PS3, Wii, Xbox 360



Travellers Tales se centra en este juego en la cuarta película de la serie.

Superproducción imposible. Enorme la obra maestra que realizó Yu Suzuki a finales de los 90. Juego adelantado a su tiempo y del que han copiado muchas mecánicas los que han venido después. Shenmue es más que un juego, es una experiencia increíble.

Shenmue



SISTEMA: Dreamcast
AÑO: 1999
GÉNERO: Acción/Aventuras
PROGRAMACIÓN: Sega
PUNTUACIÓN: *****

Parece mentira que Shenmue sea un juego con trece años de vida y que a día de hoy no haya nada que se le parezca. Quizás sea por el penoso periodo de desarrollo, un auténtico suicidio para todo aquel que trate de imitarlo.

Se ha hablado mucho de Shenmue, se han dicho muchas cosas del juego y se le ha elevado a la categoría de producción de culto, todo ello muy merecido. Es un juego que muy pocos entendieron en su momento, donde muchos veían un juego de pasear y de ir un lado a otro, un servidor experimentó uno de los juegos con más libertad de los que había jugado nunca, incluso hasta la actualidad.

Nada más comenzar el juego, después de la impactantenos damos cuenta que teníamos delante algo muy diferente. Existía un objetivo pero no sabíamos el camino. Pasé gran parte de la primera hora explorando la casa de Ryo, los cajones, los armarios, todas la habitaciones, el frigorífico, hablé con Ine San, la observé como realizaba sus tareas, usé el teléfono, me acerque al dojo, me di una vuelta por el jardín de la casa y por fin salí de la parcela, con los bolsillos llenos de cosas que había encontrado. Todo esto no influía en la historia, pero estaba allí, para que lo disfrutara.

Con una sensación similar a cuando salimos con Link del poblado Kokiri, en Ocarina of Time se abría un mundo ante mi. Empecé a preguntar a la gente que deambulaba por la calle y todos tenían algo que decirme y asistí al primer QTE (Quick Time Event).

Durante las 25 horas aproximadas que duró mi primera partida a Shenmue, me introduje en la historia como nunca y lo rejugué desde el principio para ver que me había perdido muchas cosas en mi primera partida.

Shenmue es más que un juego, es una revolución en la industria. Disfrutamos de una libertad que nadie ha conseguido plasmar igual. Cuando salió su continuación y de vuelta a casa con el juego en mis manos, sabía que llevaba algo grande y que iba a disfrutar muchísimo. Me di cuenta de que era aún más grande que el primero, con muchos añadidos, más cosas que hacer y cómo no, un Ryo Hazuki después de su partida en aquel barco al final de la primera parte.

Siento orgullo de haber disfrutado de Shenmue en su momento y es uno de mis videojuegos favoritos, grabado a fuego en mi corazón.



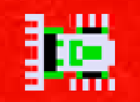
LA HISTORIA DE FROGGER

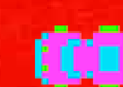
Manuel Sagra repasa un juego mítico

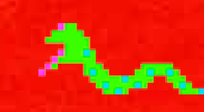


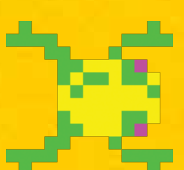
Examen sorpresa, y no vale mirar la Wikipedia: ¿qué compañía creó "Frogger"? Seguro que te vienen algunos nombres a la cabeza, pero la respuesta correcta es Konami. Si has respondido SEGA -o Gremlin, que operaba con SEGA por aquella época- no te culpo, ya que como vamos a ver, en su día hubo un considerable lío de licencias que hizo bastante daño a la compañía fundada por Kagemasa Kozuki.

Por: Manu Sagra (www.elblogdemanu.com)

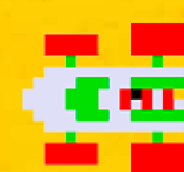


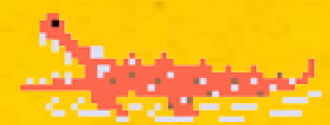












Konami®

SPECIAL FEATURE

Look LEFT & RIGHT when crossing the street. BE ALERT!

WE LOVE FROGS!





Frogger (Atari 2600)

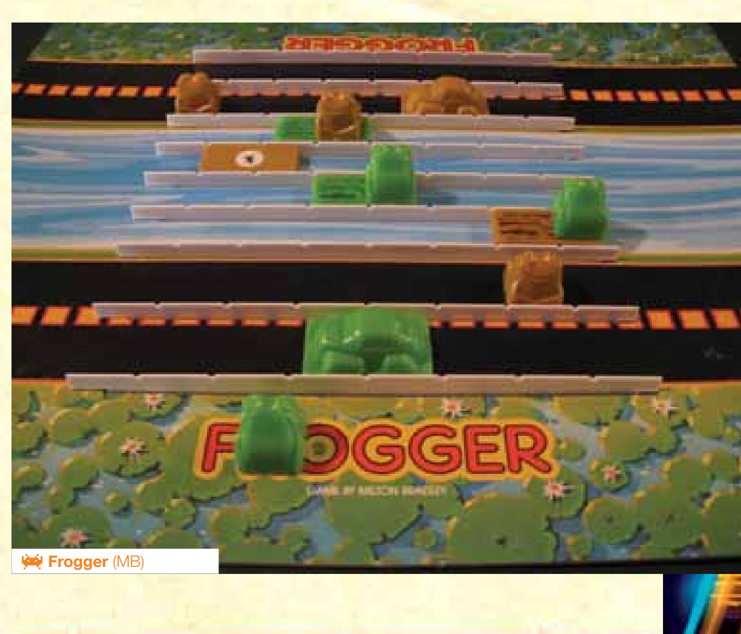
Frogger (Megadrive)

La verdad es que este juego publicado originalmente en arcades en 1981 es rematadamente sencillo de entender y jugar: tenemos que guiar a unas ranas de un extremo a otro de la pantalla, esquivando coches, camiones, serpientes, y otro tipo de obstáculos, aunque no deja de ser sorprendente el hecho de que perdamos una vida si caemos al agua. Supongo que vendrá del río que hay cerca de la central nuclear de Springfield...

Versiones y clones

Al igual que algunos arcades contemporáneos como "Donkey Kong" o "Galaga", la popularidad de este juego propició que se programasen versiones para multitud de sistemas domésticos, que se contaban por decenas en la época. Y aquí es cuando empezó el lío de licencias, ya que el pastel se repartió de una manera realmente curiosa. SEGA distribuyó la máquina fuera de Japón -junto a Gremlin-, y vendió los derechos a Parker Brothers para hacer las versiones en cartucho. Por otro lado, Sierra se hizo con los derechos para los juegos distribuidos en formatos magnéticos, es decir, cintas de casette y discos. De esta manera, inicialmente se asoció el nombre de "Frogger" con SEGA.

No nos vamos a detener en hacer una comparativa de todas las versiones aparecidas, ni tampoco de las numerosas secuelas -sobre todo si tenemos en cuenta los homenajes y copias piratillas-, porque sería una tarea titánica, pero lo cierto es que hay algunas que destacan por algún motivo especial.



Frogger (MB)

Frogger de MB (1981)

Empezamos fuerte, con el juego de mesa, que era simplón a la par que efectivo. Dos jugadores se enfrentaban cara a cara, y tenían que conseguir llevar sus ranas al otro extremo del tablero mientras que complicaban la vida a su rival moviendo troncos y vehículos. Una muestra de que los videojuegos ya pegaban fuerte a principios de los ochenta, y que el merchandising no es algo precisamente nuevo.

Frogger para Atari 2600 (1982)

El popular sistema de Atari no recibió una, sino dos versiones de "Frogger", gracias al batiburrillo de licencias comentado anteriormente. La primera vino de la mano de Parker Brothers en formato cartucho, y era bastante meritoria dadas las limitaciones técnicas de la consola. La segunda, programada por John Harris, la publicó Starpath en cinta, y es considerada como la mejor de las dos.

Para rizar el rizo, un año antes Activision había publicado "Freeway", un juego en el que debíamos ayudar a unos simpáticos pollos a cruzar una autopista. Las similitudes con el título de Konami son evidentes -y también con el mítico chiste de "¿Por qué el pollo cruzó la carretera?"-, y el juego disfrutó de buenas ventas cuando salió "Frogger" en recreativa y todavía no se habían publicado sus versiones domésticas. Como dato curioso adicional, David Crane no pensó en usar pollos al principio, y los que cruzaban la autopista eran humanos que se convertían en una enorme mancha roja en el asfalto al ser atropellados. Se ve que el hacer una especie de versión inversa de "Carmageddon" no le hizo mucha gracia a alguien del departamento de marketing...

"El popular sistema de Atari no recibió una, sino dos versiones de 'Frogger', gracias al batiburrillo de licencias de la época"



Frogger y la cultura popular

Las referencias culturales en "Frogger" empiezan por la música que se puede escuchar en la pantalla de título, ya que procede de una canción infantil japonesa llamada "Inu No Omawarisan", que podría traducirse como "El Perro Policía". Las melodías que se pueden escuchar durante el juego son versiones de las que aparecen en dos animes de la época: Hana no Ko Runrun -conocido por aquí como "El misterio de la flor mágica" o "Lulú, la chica de las flores"-, y "Araiguma rasukaru", que llegó a España como "Rascal, el mapache".

Siguiendo con el mercado musical, "Frogger" ha inspirado muchos temas, como la canción homónima de Bad Religion, "Froggy's Lament" de Buckner & Garcia, y el simpático tema "Frogger! The Frogger Musical" de Paul and Storm. Como dato extremadamente geek, el sonido que produce la máquina al insertar una moneda fue sampleado para el inicio de la canción "Freak Like Me" de Sugababes.

Frogger Hyper Arcade (Multi)

Frogger para Genesis (1998)

Sí, el año está bien puesto. "Frogger" fue el último juego licenciado en Estados Unidos para Mega Drive -y también ocurrió lo mismo en Super Nintendo-, diecisiete años después de su lanzamiento en arcades. Scott Marshall fue el encargado de esta versión, y se basó en los gráficos y las músicas de las ROMs originales. Lo malo es que el código del juego no sufrió tanta suerte,



y las rutinas de los enemigos son sólo una aproximación de lo que pudo jugar con la versión emulada. Como no lograba pasar de la décima fase, el resto tuvo que inventárselo. Otro dato interesante es que utilizó el emulador Genecyst -uno de los mejores de la época- para desarrollar el juego, y que dejó implementada una puerta trasera para poder elegir el nivel en la pantalla de título.

Dejando de lado las cuestiones técnicas, también es divertido ver cómo se llegó a publicar este título, ya que de esta tarea se encargó Majesco. Ésta había obtenido la licencia a través de Hasbro, que a su vez la había recibido de la mismísima Konami, después de que ésta hubiese comprado todos los derechos sobre la propiedad intelectual de "Frogger". Este lío legal hizo que la primera versión para una consola de SEGA no tuviese el sello de esta compañía, a pesar de haber tenido los derechos anteriormente.

"Scott Marshall utilizó el emulador Genecyst -uno de los mejores de la época- para desarrollar el juego, y dejó implementada una puerta trasera para elegir nivel"

Frogger para Amstrad CPC+ (2007).
Esta versión tardía, sin licencia alguna de Konami, es quizás la mejor de todas las existentes. Y es que Richard Wilson -el creador del conocido emulador WinAPE-, hizo una adaptación del código del juego para hacer funcionar correctamente las rutinas gráficas y sonoras en este ordenador, aprovechando que las máquinas comparten el mismo procesador central (Z80), y el mismo chip

LA HISTORIA DE FROGGER

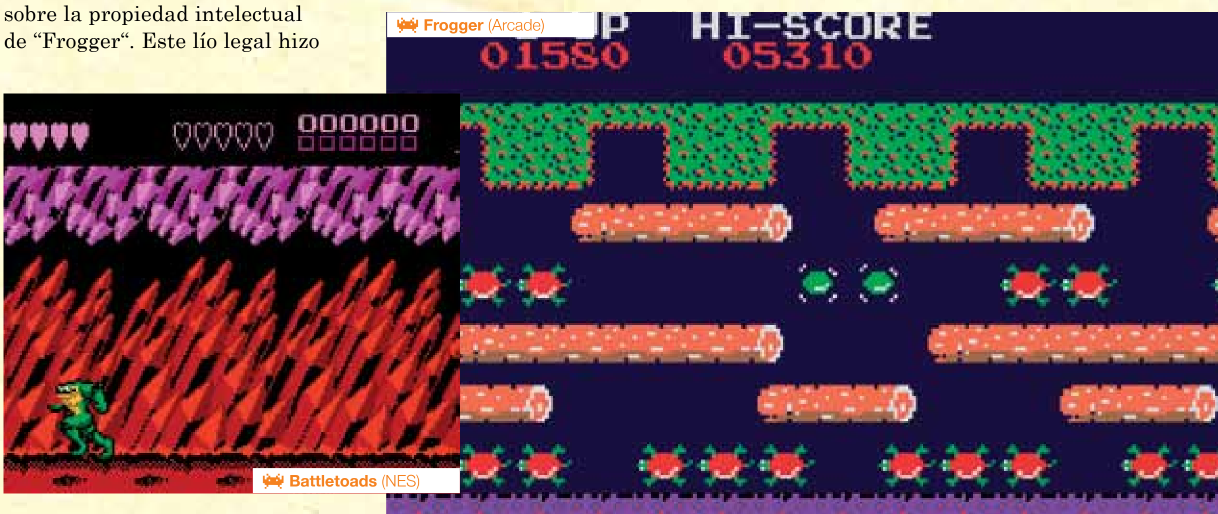
Otras ranas famosas en los videojuegos

'Frogger' no fue el primer videojuego protagonizado por una rana, y obviamente tampoco fue el último. Vamos a ver algunos títulos en los que aparecen estos simpáticos anfibios.

Los batracios se pusieron de moda en los noventa gracias a **'Battletoads'**, la saga de Rare que primero exprimió los circuitos de la NES, y luego llegó a casi todas las plataformas de la época. Muchos todavía tenemos pesadillas al recordar la fase de las motos...

'Frogs', de SEGA, es una recreativa de 1978 con una rana que fue el primer personaje saltarín de la historia de los videojuegos, y también fue uno de los primeros títulos en emplear fondos fijos dibujados sobre los que se proyectaba el juego, utilizando un ingenioso sistema de espejos.

Una rana se pasó al bando enemigo en **'Super Mario Bros. 2'** -o mejor dicho en "Yume Kōjō: Doki Doki Panic" conociendo el lío que montó Nintendo con el juego entre territorios-, convirtiéndose en el orondo villano principal. Conocida como Wart -o Mamu en la versión japonesa-, nos hará la vida imposible a base de pompas.



Battletoads (NES)

Frogger (Arcade)



FROGS (Arcade)

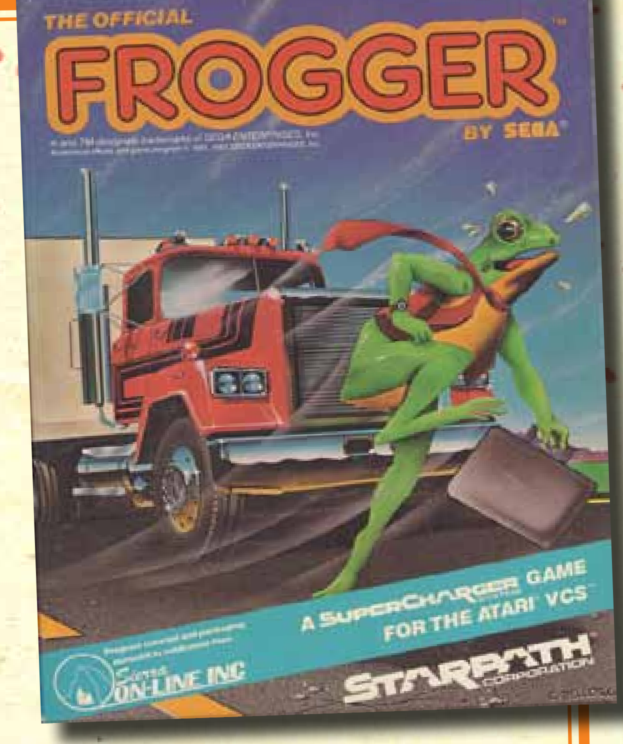
Frogger (CPC)

LA HISTORIA DE FROGGER

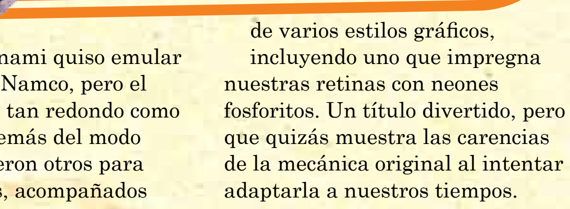
Otras ranas famosas en los videojuegos

En 1993, Team17 lanzó en Amiga **'Superfrog'**, una especie de versión actualizada de los cuentos de hadas, en el que el príncipe se convierte en una rana con superpoderes que debe rescatar a su amada. Un juego realmente frenético y divertido, que intentó hacer la competencia a Sonic, y que más tarde llegó al PC. Si os interesa, lo podéis comprar baratito en GOG.

En **'Star Fox'** -que llegó aquí como **'Starwing'** por problemas legales con el nombre- tenemos una de las ranas más famosas de todos los tiempos... y también la más pesada, con diferencia. Que levanten la mano los que hayan dejado morir a Slippy Toad para que se callase. Vale, lo sabía.



En **'Chrono Trigger'** tenemos otra rana antropomórfica, aunque esta vez con mucho más estilo. Creada a partir de bocetos de Akira Toriyama, fue incorporada al juego cuando Square sugirió al equipo de desarrollo que incorporase un personaje no humano.



En no mucho tiempo nos llegará **'Gero Blaster'**, la nueva obra del creador de "Cave Story". Todavía no sabemos los detalles de la rana protagonista, pero dado el pedigrí del creador, seguro que pasará a la historia de los videojuegos.

de sonido (AY-3-8910). De esta manera, se respetan todos los patrones del arcade original, y es la versión más fiel si dejamos de lado la que podemos disfrutar con el MAME.

Frogger Hyper Arcade Edition para XBLA, PSN, WiiWare (2012)

La ranita de Konami quiso emular al comecocos de Namco, pero el resultado no fue tan redondo como se esperaba. Además del modo clásico se añadieron otros para varios jugadores, acompañados de varios estilos gráficos, incluyendo uno que impregna nuestras retinas con neones fosforitos. Un título divertido, pero que quizás muestra las carencias de la mecánica original al intentar adaptarla a nuestros tiempos.

Superfrog (Amiga)



Gero Blaster (iOS)



CONCURSO DUALCON GUN

Consigue gratis una 'pistola de luz' compatible con PlayStation y Saturn!!

Para participar sigue las cuentas en Twitter de @retromaniacMag y @tiendaemere y escribe un mensaje con exactamente estas palabras (sin las comillas):

"@retromaniacMag @tiendaemere #QuieroJugar!"

Sorteamos entre todos los participantes 8 pistolas 'Dual Con Gun' de Innovation compatibles con PlayStation y Saturn aportados por Emere. Las pistolas son de tres colores diferentes: Dorado, blanco y negro. Se entregarán de forma aleatoria a los ganadores. Consulta las reglas en www.retromaniac.es







Columns

También a dobles. Una de las mejoras opciones de este tipo de juegos es el consabido modo para dos jugadores simultáneos. Columns también lo incluía, y especialmente en su versión para Megadrive las partidas podían ser épicas con el amigo de turno a vuestro lado.



SISTEMA: Megadrive
AÑO: 1990
GÉNERO: Puzle
PROGRAMACIÓN: Sega
PUNTUACIÓN: ***

Pese a que en los 80 Tetris ya se había convertido en uno de los juegos más difundidos y el más representativo del género Puzle, pronto apareció el que podría ser considerado como su máximo rival: Columns.

El juego no tenía excesivas complicaciones al seguir una mecánica muy simple:de forma similar a Tetris, columnas compuestas por tres piezas de colores cada una se deslizaban desde la parte superior para terminar acumulándose en la parte inferior. Durante la caída, podíamos cambiar el orden de dichos colores para intentar combinarlos con sus análogos en las columnas adyacentes. Una vez conectadas tres piezas o más del mismo color en posición horizontal, vertical o diagonal, éstas desaparecían, recolocándose el resto de piezas en los espacios que ocupaban las anteriores.

A modo de comodín y de manera ocasional hacía acto de presencia una columna especial, la denominada Joya Mágica. Definida con diferentes colores, ésta era capaz de destruir todas aquellas piezas del mismo color con las que contactase.

Al igual que en Tetris, las columnas van cayendo progresivamente a un ritmo mayor conforme se vaya avanzando en los consiguientes niveles. Así pues, el objetivo del juego es conseguir que las piezas no ocupen todo el espacio de juego.

Los diferentes modos de juego permitían desde el juego individual hasta dobles. También se podía empezar en niveles avanzados, aumentando la dificultad.

Columns tuvo difusión en consolas de SEGA desde Master System hasta Dreamcast, si bien aparecieron nuevas versiones en plataformas como Turbografx o MSX. Igualmente, disfrutó de numerosas secuelas y reediciones en consolas de generaciones posteriores.

Lo que verdaderamente ha perdurado hasta nuestros días ha sido precisamente que Columns se convirtiera en el Tetris de las consolas de Sega. No era lo mismo, y aquí podríamos entrar en una diatriba difícil de solucionar, pero lo que está claro es que el juego trascendió su condición de simple juego de lógica amparado por la confianza de Sega, la multitud de conversiones y secuelas y, por supuesto, esa adicción difícil de emular.



LUCASARTS

HASTA SIEMPRE

El pasado 4 de abril Disney anunciaba la desaparición de uno de los estudios con mayor solera en esto de los videojuegos. LucasArts desaparecía, así, sin más. Es cierto que en los últimos años poco había salido de la otrora prolífica cantera de aventuras gráficas sin igual, simuladores de vuelo espaciales (o no), y demás juegos inspirados en La Guerra de las Galaxias. Los de San Francisco habían caído algo en el olvido y se dedicaba más bien a prestar su nombre y vivir de las rentas antes que crear juegos realmente interesantes, pero en nuestro recuerdo siempre quedaran tantos buenos ratos con sus auténticos juegazos 'marca de la casa'. Por eso en RetroManiac hemos preparado este pequeño pero sentido homenaje presentando nuestros juegos y series favoritos aparecidos bajo su bandera. ¡Hasta Siempre Lucas!

Tie Fighter - 1994



Siempre he sido un fanático de Star Wars. Para mí existe La Trilogía, y luego las demás películas. Por lo tanto, la primera vez que vi el X-Wing y me senté a los mandos de un Ala-X sentí como una especie de conmoción en La Fuerza. Cual sería mi sorpresa cuando, aproximadamente un año después, LucasArts sacaba Tie Fighter, poniéndote a los mandos de los cazas imperiales. Mejores gráficos, algunas ayuditas más (como por ejemplo que te fuera marcando qué objetivos de la misión llevabas cumplidos y qué te faltaba, o cuando en el radar marcabas a un enemigo que estaba muy lejos, este no era un punto rojo en una pantalla negra sino que ahora te lo recuadraba para que tuvieras bien presente dónde estaba. Vale, con el radar no necesitas esas pijadas, pero para un novato que empezaba a dar sus primeros pasos en La Fuerza… ¡era una diferencia abismal!, y encima… ¡luchabas al lado de Darth Vader!

Bueno, lo de Darth Vader era, si la memoria no me falla, sólo al final, en la última misión. Por morbo, la primera vez que la jugué disparé contra su caza, a ver qué pasaba. Según hice esto, tooooooda la flota imperial me sacudió con lo más gordo que tenía, así que duré uno o dos segundos más. Pero esto llegaba al final, antes tenías que pilotar y dominar todos y cada uno de los cazas imperiales en las distintas misiones que el juego proponía. Mi favorito era, con diferencia, el Tie Defender, una mala bestia más rápido que un A-Wing, con escudos como mínimo tan buenos como una lanzadera espacial y con una potencia de fuego superior al Y-Wing. Vamos, el caza perfecto con el que era sencillísimo colocarse detrás de la nave rebelde que quisieras, igualar la velocidad a la suya, y destruirlo en dos patadas.

Pero los Tie Defender no salían hasta bien avanzado el juego, antes tenías que pilotar los Tie Fighter, Tie Bomber, Tie Defender, Tie Advanced (este es el de Darth Vader en Star Wars) y no recuerdo si alguno más (¿tal vez las lanzaderas espaciales? Creo que sí). Y luego, si cumplías los objetivos secundarios de las misiones de la campaña en las que participabas, ibas ascendiendo en la jerarquía imperial hasta llegar a formar parte de la guardia personal del Emperador mismo.

Por todo esto, Tie Fighter es posiblemente el juego del que mejor recuerdo tengo, no sólo del excelente catálogo de Lucas sino de todos los juegos en general.

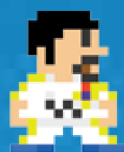


Sínonimo de calidad. Así podían definirse las producciones de LucasFilm Games primero, y LucasArts posteriormente. Cuando hablamos de los juegos 'dorados' de Lucas, a partir probablemente de Maniac Mansion, nos damos cuenta que la mayoría de nosotros hemos crecido de la mano de tipos como Hal Barwood, Ron Gilbert, Dave Grossman, Tim Schafer o Lawrence Holland por citar algunas vacas sagradas del estudio afincado en San Francisco. Un acabado excelente, el uso de tecnología a la última, traducciones a varios idiomas (mirad The Dig para China)… Pocas desarrolladoras se preocuparon por su público como lo hizo Lucas. Por eso fue tan duro conocer su desaparición tras 30 años en la brecha. Disney ya anda repartiendo licencias, pero nosotros al menos preferimos quedarnos con su recuerdo.



¡No Bernie! ¡No lo hagas, ese tentáculo púrpura está realmente loco y lo único que quiere es conquistar el mundo!

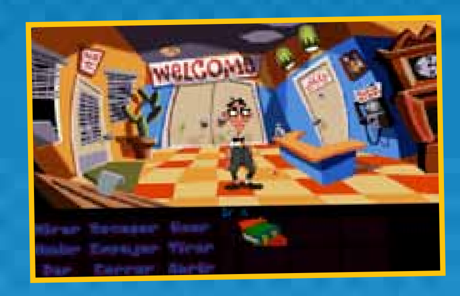
Day of the Tentacle - 1993

El cómo trabaja nuestra mente a la hora de gestionar los recuerdos, otorgando preferencia a un puñado de ellos y relegando al más profundo de los olvidos al resto, me es absolutamente desconocido. Lo cierto y verdad es que mantengo de forma vivaz y nítida aquella Micromania en la que se hablaba del Día del Tentáculo, con el inefable Bernard Bernoulli huyendo despavorido de cierto tentáculo con pretensiones de dominar el mundo. Sin embargo, tengo que confesar que no jugué en su día a esta maravillosa aventura de LucasArts. El motivo principal de esta herejía radicaba en que mi Olivetti 286 de memoria contraída -ya que la expandida no tiraba demasiado bien- era incapaz de arrancarlo, o quizás fuera yo, que no conseguí ejecutarlo de forma correcta.

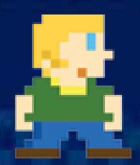
Sin embargo, la magia de los emuladores me permitió jugar y completar esta histórica epopeya de viajes espacio-temporales y descojone general. Concretamente, la plataforma objetivo fue la recreación de SCUMM en una portátil GP32. Durante una semana, la pequeña blanquita de pilas recargables me acompañaba a la cama, y en ausencia de otras curvas más femeninas, lograron hacerme disfrutar para transportarme a las diferentes épocas que Hoagie, Laverne y el propio Bernard visitaron mediante las Cronoletrinas.

Dave Grossman y Tim Schaffer bordaron la aventura a todos los niveles. El hecho de realizar acciones en el pasado y comprobar sus efectos en el futuro para desbloquear los diversos puzzles a los que nos enfrentábamos resultaba magistralmente brillante, con escenas inolvidables como las del hámster congelado o el nacimiento de los Estados Unidos. ¿Os cuento un secreto? Aquella Micromania, la de Bernie, la que dedicaba su flamante portada al Día del Tentáculo, me la compré por el exceso reportaje de Cobra Mission y sus explícitas capturas de pantalla. Ah, los emuladores... Cuánto les debemos.





Indiana Jones Fate of Atlantis - 1992



La juventud, divino tesoro. Años en los que todo se vive con mayor intensidad, en los que descubrimos mundos imaginarios y reales y que al echar la vista atrás recordamos con una nostalgia galopante de la que es imposible escapar, sobre todo para algunos. El 92 fue el año de la Expo, de las Olimpiadas y del lanzamiento de Indiana Jones and the Fate of Atlantis en nuestro país. Posiblemente la mejor aventura gráfica creada jamás. Posiblemente. Antes ya había probado las mieles de las maravillas de Ron Gilbert como las dos partes de Monkey Island, pero fue la obra de Hal Barwood la que me sedujo hasta el infinito y más allá.

Quizás fue en parte por culpa del propio personaje, reconocible por sus películas, el alma aventurera por excelencia de los 80, o el *hype* que revistas como Micromania fueron introduciendo poco a poco a medida que se acercaba el esperado lanzamiento. Con todo es uno de esos juegos que recordamos perfectamente cuando fuimos a comprarlo de la mano de nuestros padres al Corte Inglés, abrimos la caja en el viaje de vuelta en el coche, devoramos el libro de instrucciones y esperamos eternamente a que se instalaran esos cinco discos de alta densidad rojo carmesí en nuestro flamante 286. Desgraciadamente la primera partida fue corta y mi hermano y yo no pudimos ir mucho más allá de deambular un poco por el Barnett College. Sin embargo la mañana siguiente del domingo nos resarciríamos de lo lindo, disfrutaríamos de la banda sonora en nuestra recién instalada Sound Blaster Pro (¡vaya diferencia!), y nos quedábamos pasmados al monitor con aquellos gráficos VGA exquisitos.

El resto es historia. Un guión perfecto que nos lleva por tres caminos posibles hasta el misterioso mundo de la Atlántida, algunos de los personajes secundarios más perfectos de aventura alguna, escenarios a tutiplén, fases de acción, puzles ingeniosos y de los de tirar el teclado por la ventana, diálogos con chispa... En fin, una maravilla atemporal de la que aún hoy en día podemos disfrutar. La coincidencia con nuestra época en el colegio, valió para compartir sombrero y látigo con amigos de la clase, especialmente con Diego, con quien tras terminar los deberes nos llamábamos por teléfono para compartir experiencias y comprobar quien había avanzado más aquel día: "¡pues ya me he llegado a Creta!", "¡Yo me he desviado y he cogido el camino de los puños!"... Tiempos, tiempos que no volverán jamás ahora que Lucas ha desaparecido, pero que al menos tuvimos la suerte de vivir dejándonos una impronta imborrable en nuestro corazoncito de aventurero en las sombras. ¡Hasta siempre Indy!





Los animadores utilizaron vídeos del mismísimo Steve Purcell sobre los que dibujar los movimientos del sprite de Indiana Jones mediante la conocida técnica 'rotoscope'.

Secret of Monkey Island - 1991



"¡Hola!
¡Me llamo Guybrush Threepwood y quiero ser un pirata!"

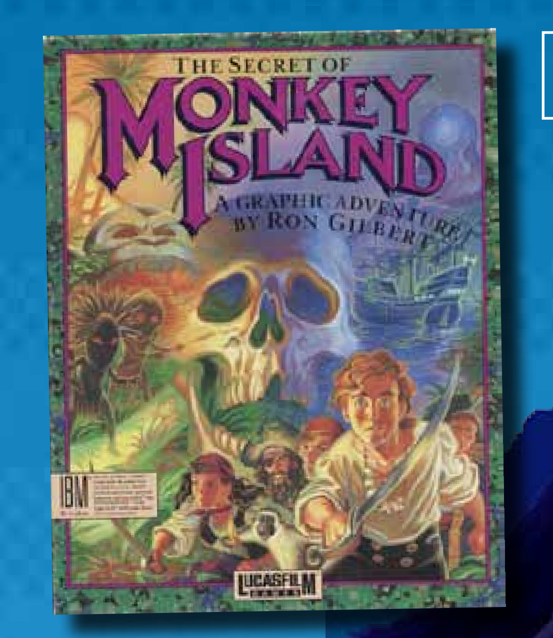
Así, de esta forma tan directa, comenzaba la que, aún sin saberlo, iba a convertirse en una de las sagas representativas del género de la aventura gráfica dentro de la corta historia de los videojuegos.

El juego llegó a mi sin hacer mucho ruido pues por aquel temprano año 91 no existía aún el mito. De hecho ni siquiera llegué a comprarlo sino que me lo presentó un amigo en aquella otrora usual situación en que quedábamos de forma asidua en casa de amigos para jugar todo tipo de juegos así fuesen, como éste, una aventura gráfica. Ni siquiera pude disfrutar en aquel momento de su genial melodía de introducción puesto que mi amigo, al igual que yo, tenía un PC que carecía de tarjeta de sonido alguna.

Así que lo primero que nos llamó la atención no fueron sus gráficos en VGA que ya pudimos apreciar en las capturas de aquella enorme Micromania tamaño periódico que le dedicaba su portada ni por supuesto la melodía que no pudimos escuchar sino algo mas inmediato y curioso: la rueda "antipiratería" que te daba las claves para acceder al juego formando una cara determinada por el juego al hacer coincidir dos partes giratorias de dicha rueda.

Nos pusimos entonces con la ardua tarea de ayudar al protagonista de tan impronunciable por nosotros nombre a convertirse en un pirata con la ilusión de cualquier juego nuevo estrenado, ni más ni menos. Pero nada más empezar, al entrar en el primer bar del pueblo, ya comenzamos a intuir que aquel juego estaba hecho con mucho mimo. Y fuimos sumergiéndonos en la aventura sin mirar el reloj hasta llegar al mítico desde entonces duelo de insultos cuya genialidad nos hizo empezar a intuir que aquel juego no iba a ser "otro más". En aquel momento, fuimos conscientes de la importancia del momento que estábamos viviendo.





LucasArts publicó en 2011 una especie de remake de la aventura para ordenadores y dispositivos como las tabletas.



Maniac Mansion - 1987



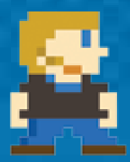
Encontrarse con tanto personaje junto a elegir nada más comenzar, a uno le hace surgir muchas dudas ¿Serán simples diseños? ¿Influirá en la aventura el que escoja? Al final es más de lo segundo que de lo primero. Maniac Mansion es una clara influencia de las películas de terror, con mansiones encantadas, donde sucedía toda la acción. Lo único es que aquí no hay mansión encantada, (¿o sí?), y tenemos unos personajes tan estrambóticos que solo podían salir de las geniales mentes que había en LucasArts o del manicomio más cercano. ¿Qué hacía una motosierra en la cocina?

Un motor Scumm muy primigenio, al que aún le faltaba algunos avances, pero que ya de por si mostraba su gran potencia y versatilidad. Explorar la mansión era un placer, hasta que uno de los personajes enemigos daba contigo y te apresaba en la cárcel que había en la mansión. Cuando creías que ese era el fin, podías cambiar a otro personaje para intentar rescatarlo, hasta que dabas con cierto ladrillo de la cárcel que facilitaba tu huida.

Maniac Mansion son muchas cosas, es un paso adelante en las aventuras gráficas de la época. Un referente para crear una buena aventura, que se ha visto un poco reflejado en el reciente lanzamiento The Cave, de Ron Gilbert y de la mano de Double Fine, de Tim Schafer. Unos personajes con tanto carisma como clichés y unas conversaciones tan pasada de rosca, que no olvidarás en mucho tiempo.

Lo bueno de todo esto es que es una de las aventuras más rejugables que se han hecho nunca, junto a The Fate of Atlantis y de la cual se hizo una gran conversión para la NES. Nunca te cansarás de jugar a Maniac Mansion y si no lo has jugado ¿A qué estás esperando?

Rogue Squadron - 1998



Lo admito. Nunca he sido un destacado jugador en PC, ya que desde siempre he preferido disfrutar de las aventuras virtuales en consola. No obstante, con Rogue Squadron la situación cambió durante el tiempo que me mantuvo enganchado a mi equipo a finales de los 90.

Por aquella época, cualquiera que quisiera disfrutar de un buen juego en su ordenador debía de disponer de una tarjeta gráfica para poder desplegar con mayor espectacularidad los gráficos tridimensionales que tanto estaban de moda. Afortunadamente para mí, aquella humilde Voodoo 3 2000 cumplió con su cometido con creces, porque pude disfrutar como nunca de mi primer gran título de Star Wars en 3D, y eso para un fanático de la saga original como el que escribe no tenía precio.

Todavía recuerdo perfectamente el juego. La historia podía ser genérica, pero la posibilidad de disponer de cualquiera de las naves rebeldes superó todas mis expectativas, sobre todo aquellas misiones con el pequeño y cuco pero a la vez mítico A-Wing. Por supuesto, tampoco podían faltar los incombustibles X-Wing e Y-Wing, todos perfectamente recreados a imagen y semejanza de las pelis, al igual que los cazas TIE y los planetas por donde nos movíamos.

Las misiones no es que fueran un dechado de originalidad, pero eso de poder bombardear posiciones imperiales deslizándose a baja altura esquivando láseres o enfrentarse a poderosos enemigos como AT-AT o AT-ST Walker de tú a tú era lo máximo, aun sabiendo que tenías todas las de perder.

Otro aspecto a destacar era la dificultad que tenía el juego en determinadas ocasiones. Jugar con el teclado a veces podía suponer un contratiempo para novatos del PC como yo, pero más dolía el saber que, con la misión prácticamente cumplida y con apenas el armamento básico, un escurridizo y molesto escuadrón TIE podía aparecer de la nada, acabar rápidamente con tus escudos y hacerte morder el polvo del suelo. Por supuesto, es evidente que no dejé de jugar hasta que me lo acabé. La ocasión lo merecía.



Loom - 1990



A los retro aficionados del mundillo "videojueguil" parece que cuando escuchamos la noticia (a estas alturas) de la desaparición o quiebra de una compañía que en su momento nos hizo pasar buenos ratos, empezamos a sentir una especie de inmunidad sentimental, consecuencia de no vernos afectados por esa etapa de "duelo" que aparece ante la desaparición de algo apreciado. Y es verdad, desde aquellos años 80 el mercado se ha tragado ya unas cuantas compañías nacionales e internacionales que uno recuerda con especial recelo. El caso es que la noticia de LucasArts, es quizás de esas a las que a uno le duele un poco, y en mi caso, como en el de muchos fue el contacto con las aventuras gráficas. Loom dentro de las creadas por LucasArts no fue la primera, ese lugar lo tiene el arqueólogo Indiana, pero si fue la primera que me compré (seguramente Indiana Jones y la Última Cruzada me la prestara un amigo el original ¬¬ …), bueno más concretamente fue la primera que mis padres me compraron claro. Es obvio que Indiana tuvo parte de culpa en esta compra, bueno Indiana y el nº29 de MicroMania. De aquello recuerdo casi con exactitud el momento de la compra en aquella tienda desaparecida del casco antiguo de Marbella (a la postre lugar famoso por haber comido allí la mujer de Obama, manda narices…) la misma donde me compré el MSX. Después de la compra vino la consiguiente caminata al galope hasta casa mientras suplicaba a los dioses que por favor no me fallaran los discos (era la versión EGA, por supuesto)… Y por fin la apertura de la caja, ese momento mágico, y en este caso nunca mejor dicho. Las expectativas eran grandes, habiendo visto la caja de la aventura de Indiana, Loom no podía defraudarme y así era, lo primero que vi fueron aquellas gafas para poder ver la protección del juego, "¡DIOSSS MI PRIMER JUEGO ORIGINAL DE LUCAS!", y es que las protecciones anticopia de aquellos años eran divertidísimas, ese libro de patrones a la postre fundamental para apuntar los hechizos, ese libro de instrucciones que por cierto ya se podían haber currado una impresión a color... ¡Ah, sí!, y la propaganda de Adlib que pesaos, ¡que ya tenía la Sound Blaster!

Tras una lectura impaciente a las instrucciones, y en unos cuantos minutos ya me había puesto en el lugar de nuestro héroe Bobbin, y ya tenía por encargo el llevar al gremio de los tejedores al lugar donde les correspondía (se habían dejado un poco la verdad…)

Y qué carajo, ¡a jugar!, desde el primer momento se percibe algo distinto, el interfaz… ¿dónde está el típico inventario? claro y quién lo necesita si a la postre sólo necesitas dos objetos un libro y una vara, perdón el bastón de Átropos. Pues sí, el *gameplay* resultaba diferente al de Indiana, el denominado "Point click" fue en un principio algo desalentador, "¿sólo puedo hacer eso?", pero en el momento que admites que esto está diseñado así te haces y disfrutas con ello. Era cuestión de no desesperar, todo a su tiempo, llega el bastón y todo empieza a tomar algo más de sentido, sin él no podíamos avanzar, no podíamos aprender notas y por ende no podíamos hacer nada, pues todo está basado en la utilización de hechizos en forma de notas musicales. La representación de las mismas irían resolviendo los entuertos que nos encontraremos en unos escenarios variopintos que decoran un guión de aventura mágica clásica…

Sin embargo mi progreso en el juego que por cierto siempre fue en modo "Práctica", (he sido muy malo sí, lo reconozco), no fue muy alentador, lo aparté en parte por la aparición de un aspirante a pirata. Una pena, desde entonces tengo una cuenta pendiente con Bobbin y con el gremio, con los años regalé con más pena que gloría el juego, pero gracias a las ScummVM ahora se que podré retomar y saldar esas deudas, y que mejor momento que este a modo de homenaje. Descanse en paz LucasArts...

La versión FM-TOWNS mostraba unos espectaculares gráficos VGA que no fueron superados en la versión posterior para PC CD-ROM.



The Dig - 1995

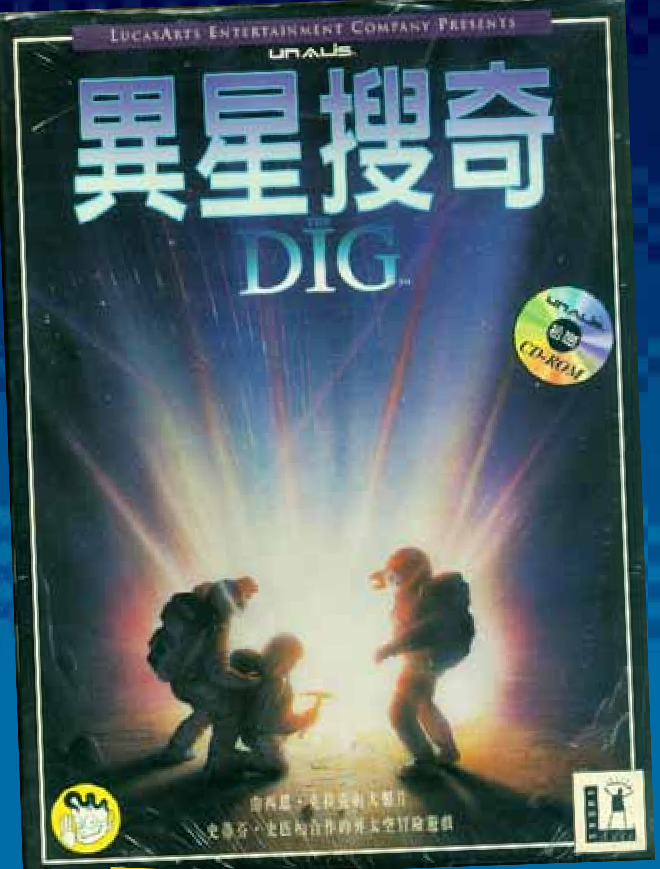


La primera vez que jugué a The Dig fue con la demo que venía en el CD de la Micromania nº 9 (tercera época), allá por el año 1995. Le tenía muchas ganas porque sus creadores formaban un auténtico "dream team": idea de Steven Spielberg, diseño de Sean Clark, diálogos de Orson Scott Card, música de Michael Land… pesos pesados de LucasArts que se habían empleado a fondo durante cinco años para ofrecernos la que para mí fue la última de sus grandes aventuras gráficas con el sistema SCUMM.

Desde el principio de la demo quedó claro que este juego se alejaba del clásico humor ligero al que estábamos acostumbrados con las producciones de LucasArts. The Dig era una aventura gráfica "seria", con toques de drama y romanticismo en la que se notaba la mano de Spielberg desde los créditos iniciales, que ya nos mostraban una auténtica película de ciencia ficción. El guión, los gráficos y la música ambiental te sumergían en un mundo desconocido en el que llegabas a sentir la soledad, la grandeza y la decadencia de una gran civilización que desapareció dejando numerosos enigmas de los que dependía tu supervivencia.

El peso de la historia lo llevaban tres únicos personajes con los que llegabas a crear una relación de amor-odio. Resumiendo teníamos al bueno, la chica y el malo, que en lugar de trabajar juntos para regresar a casa optaban por separarse, lo cual terminaba por exigirles grandes sacrificios. Podría extenderme mucho analizando la trama de The Dig, pero me limitaré a decir que no hubo ningún momento en el que me aburriera recorriendo los paisajes de Cocytus, ese planeta cuyo nombre se mencionaba en una parte del juego pero que a mí me pasó inadvertido. Cuando no sabía qué hacer me limitaba a pasear por las distintas localizaciones disfrutando de la experiencia visual y sonora del juego, buscando con el cursor algún objeto que hubiera quedado atrás y que tuviera la clave para avanzar en la historia.

The Dig pudo ser una gran película, pero terminó siendo un excelente juego. Ahora sería más fácil que Spielberg produjera esta historia, porque los efectos especiales han evolucionado mucho desde 1995. Tres años después se estrenó Deep Impact y hubo un momento en el que pensé que el cometa iba a llevarse a los astronautas a otro mundo. No fue así, por lo que seguiré soñando con la peli de The Dig…





Trilogía StarWars - 1992, 1993 y 1994

A pesar de no tratarse de producciones de LucasArts propiamente dichas, ya que estos juegos estaban desarrollados en realidad por Sculpture Sotware, no he podido resistir acordarme de ellos al conocer tan amarga noticia. Al no disponer de ordenador durante mi infancia, me perdí grandes obras del ahora defenestrado estudio, por lo que por aquel entonces, mi mayor contacto con juegos que llevaran el sello de la compañía del amigo Lucas fueron estos, y vaya contacto.

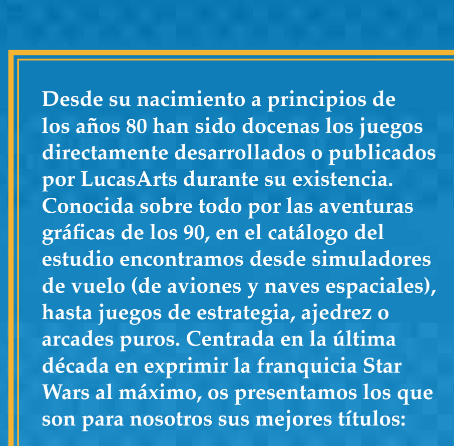
Corría el verano de 1993 y yo era un chiquillo de apenas 11 años, con una flamante Super Nintendo estrenada pocos meses atrás, y claro, como la paga que recibía no me llegaba para comprar juegos, el alquiler de fin de semana era la mejor opción cuando llegaban las tardes del viernes. Recuerdo la primera vez que alquilé Super Star Wars, en aquel momento y por increíble que parezca, no tenía mucha idea del universo de Luke Skywalker y compañía, más allá de algún visionado rápido y esporádico en cintas VHS grabadas de alguna emisión en la tele, aunque recordaba con mucho cariño la serie de animación que antaño nos contaba a dos bandas las peripecias de los Droides e Ewoks, así que decidí apostar por él.

Por supuesto, no fue la última vez que lo alquilé, ya que su dificultad me hizo tardar en completarlo algo más de la cuenta. Los niveles repletos de acción, aquellos saltos imposibles -en los que había que calcular incluso las frecuentes ralentizaciones-, las fases en modo 7 manejando diferentes, vehículos, los inmensos enemigos finales, las secuencias digitalizadas, todo en este juego estaba pensado a lo grande.

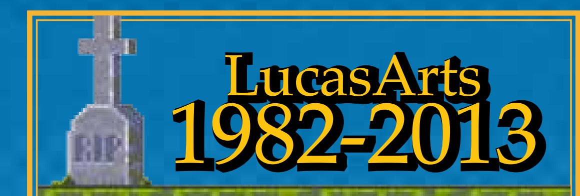
Una experiencia que me dejó marcado y que me hizo repetir cuando fueron viendo la luz las diferentes secuelas, que repetían los mismos niveles de adicción. Al poco tiempo, se empezaron a emitir en el cine las versiones remasterizadas de la trilogía original, aquellas que por primera vez incluían secuencias por ordenador y definitivamente quedé completamente enganchado a todo el fenómeno Star Wars, más vale tarde que nunca. ¡Vaya sorpresa me llevé cuando descubrí que el Final Boss de la cantina había sido tomado de la famosa secuencia de la peli en la que juegan al ajedrez!







Existe una curiosa versión de Super Star Wars para PC que nunca salió a la venta pero que está completamente terminada y puede descargarse desde Internet.



LucasArts 1982-2013

Desde su nacimiento a principios de los años 80 han sido docenas los juegos directamente desarrollados o publicados por LucasArts durante su existencia. Conocida sobre todo por las aventuras gráficas de los 90, en el catálogo del estudio encontramos desde simuladores de vuelo (de aviones y naves espaciales), hasta juegos de estrategia, ajedrez o arcades puros. Centrada en la última década en exprimir la franquicia Star Wars al máximo, os presentamos los que son para nosotros sus mejores títulos:

Maniac Mansion (1987), Indiana Jones y la Última Cruzada: La Aventura Gráfica (1989), Loom (1990), The Secret of Monkey Island (1990), Monkey Island 2 (1991), Secret Weapons of the Luftwaffe (1991), Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992), Super Star Wars (1992), Day of the Tentacle (1993), Sam & Max Hit the Road (1993), Star Wars: Rebel Assault (1993), X-Wing, TIE Fighter (1994), Full Throttle (1995), The Dig (1995), The Curse of Monkey Island (1997), Grim Fandango (1998), Star Wars: Rogue Squadron (1998), Star Wars: Rogue Leader (2001), Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike (2003), Star Wars: Knights of the Old Republic (2003), Star Wars: Battlefront (2004), Lego Star Wars II: The Original Trilogy (2006), Tales of Monkey Island (2009), Star Wars: The Old Republic (2011)



Blazing Lazers

'Gunhed', como se le llamó en tierras niponas, enarbola la bandera de la excelencia, y siempre algo cambia en todo aquel que lo juega. Es tan grande el influjo de su adictiva mecánica, que no podrás apartarte de él una vez hayas caído en sus garras. Hazte un favor, consigue cuanto antes tu copia, o no sabrás nunca lo que te estás perdiendo.



SISTEMA: Turbo Grafx
AÑO: 1989
GÉNERO: Matamarcianos
PROGRAMACIÓN: Hudson Soft / Compile
PUNTUACIÓN: *****

Una vez más, la Galaxia ha sido conquistada por una civilización (el Escuadrón Oscuro) que pretende instaurar la inestabilidad y hacerse con el dominio de todo su entorno inmediato. Nuestra nave recurrirá a su gran arsenal de armas para acabar con una gran pléyade de naves espaciales, insectos descomunales, artefactos tecnológicos y torretas de toda índole que nos dispararán sin piedad para acabar con nosotros.

Disponemos de una serie de ítems para mejorar nuestro armamento y una serie de ayudas, como los escudos, misiles o incluso cabezas accesorias que nos servirán de mejora en los disparos de la nave principal. Por supuesto, cada vez que sobrepasamos un cierto número de puntos, se nos obsequiará con una vida, cosa que viene de maravilla para poder seguir la misión. De mucha ayuda resultan también las bombas que podemos recolectar, que nos solucionarán la vida cuando nos enfrentemos a los jefes de final de fase, por si alguno se resistiera más de lo normal. En cada uno de los nueve niveles nos encontramos con jefes intermedios y finales. Al principio serán sencillos de abatir pero más adelante la cosa se complicará en muchos enteros.

El apartado técnico de 'Blazing Lazers' es muy bueno, uno de los mejores shoot´em up de la consola Turbografx. En los primeros compases, los gráficos son más simples sobre fondos negros, pero al conseguir llegar a fases posteriores la cosa va cambiando gracias a unos escenarios más elaborados. El movimiento de la nave presume de ser suave y cuenta con un scroll realmente bueno. En cuanto al sonido, caeremos atrapados por las músicas con cambios de ritmo y unas melodías que se recuerdan fácilmente. Todos los cortes poseen un encanto especial (atención al tratamiento de la batería). Muy interesantes las voces digitalizadas que se pueden escuchar al recoger los diferentes ítems de armas, un detalle que engrandece aún más al juego.

'Blazing Lazers' es, por méritos propios, uno de los mejores arcades de 8 bits de todos los tiempos. El trabajo realizado por el equipo de programación brilla con luz propia y a día de hoy cualquiera que quiera pasar un rato ameno y divertido con un juego de disparos, puede disfrutar sin complejos sabiendo que va a encontrarse con una joya en esta pequeña tarjeta.

Por: Sebastián Tito

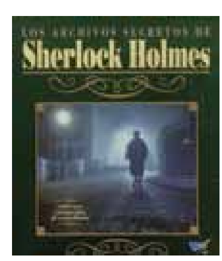
ALFONSO AZPIRI

En un número especial como este de RetroManiac no podíamos dejar pasar la oportunidad de mostraros algunas de las ilustraciones creadas por Azpiri más representativas para las portadas de videojuegos. La mayoría pertenecen a la época que ha venido a denominarse como 'edad de oro del soft español', aunque ahí tenéis también la estupenda portada de 'La Corona Encantada' de 2010 para el juego de Relevo. ¿Y qué decir de los trabajos de Alfonso? El artista madrileño sacaba lo mejor de los títulos de Dinamic, Topo, Opera... incluso influía en sus posteriores desarrollos gracias a las imaginativas secuencias que plasmaba en sus lienzos. Lorna o Selena son quizás dos de los personajes más representativos de aquella época, pero es imposible pasar por encima de títulos míticos como Abu Simbel y aquel aventurero brincando sobre unas amenazadoras patas de araña gigante, el todo terreno de Army Moves o la sensualidad de la portada para 'Viaje al Centro de la Tierra'. ¡Disfrutad!



Sherlock Holmes

Con la lupa a todas partes... No sólo de Lucas vivió la aventura gráfica en los 90, y Los archivos secretos de Sherlock Holmes, o El caso del escalpelo mellado como se conocía fuera de nuestras fronteras, es un claro ejemplo.



SISTEMA: PC
AÑO: 1992
GÉNERO: Aventura Gráfica
PROGRAMACIÓN: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: ★★★★★

Cuando se habla de aventuras gráficas de principios de los 90 prácticamente a todos nos vienen a la mente los mismos títulos clásicos de Lucas o Sierra. Sin embargo hubo muchos otros muy buenos también, como por ejemplo 'Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes', título con el que salió aquí en España.

En el juego encarnamos, como no podía ser de otra manera, al famoso detective londinense de finales del siglo XIX, al que le proponen resolver un misterioso caso que tanto la prensa como la policía piensa que es obra de Jack el Destripador, porque se cumplen muchos patrones salvo unos detallitos insignificantes. A partir de ahí, nuestra tarea es hablar con los testigos, recabar pistas y descubrir la identidad del asesino que, como podrás imaginar, no es Jack el Destripador, claro...

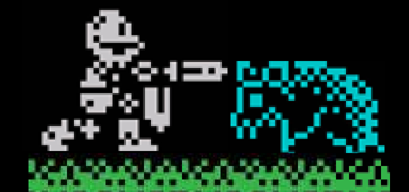
A nivel técnico, el juego utilizaba un sistema de verbos similar al popular SCUMM de LucasArts, y destacaba en aquel momento por incluir interesantes añadidos como mostrar la cara en grande de las personas que están hablando, donde se puede apreciar su estado nervioso en su expresión facial y donde también había sincronización entre los labios y las conversaciones (muy pedestre visto hoy en día, pero completamente espectacular por aquel entonces). O qué decir del autodiario de Watson donde se recogía absolutamente todo. Recuerdo una vez que me quedé atascado mucho tiempo y me lo imprimí para estudiarlo detenidamente (aunque no me sirvió de nada). Además, era un juego enooooorme, ocupaba 30 MB en un tiempo en que los discos duros de 170 MB se consideraban grandes.

Pero si a nivel técnico era impresionante, no lo era menos a nivel jugable. El juego estaba diseñado para resultar absorbente. La ambientación del Londres victoriano estaba bastante bien conseguida, los puzles eran lógicos y de la música... no lo sé, porque cuando lo jugué no tenía tarjeta de sonido, así que ahí no puedo opinar.

Pero para mí este juego siempre será algo especial, míticas fueron las tardes en que quedaba con un compañero del instituto y nos contábamos lo último que habíamos descubierto para replicarlo cada uno en nuestras casas. Fue también la primera aventura gráfica que me terminé, y ya se sabe, la primera vez siempre tiene un algo especial.

SOULS

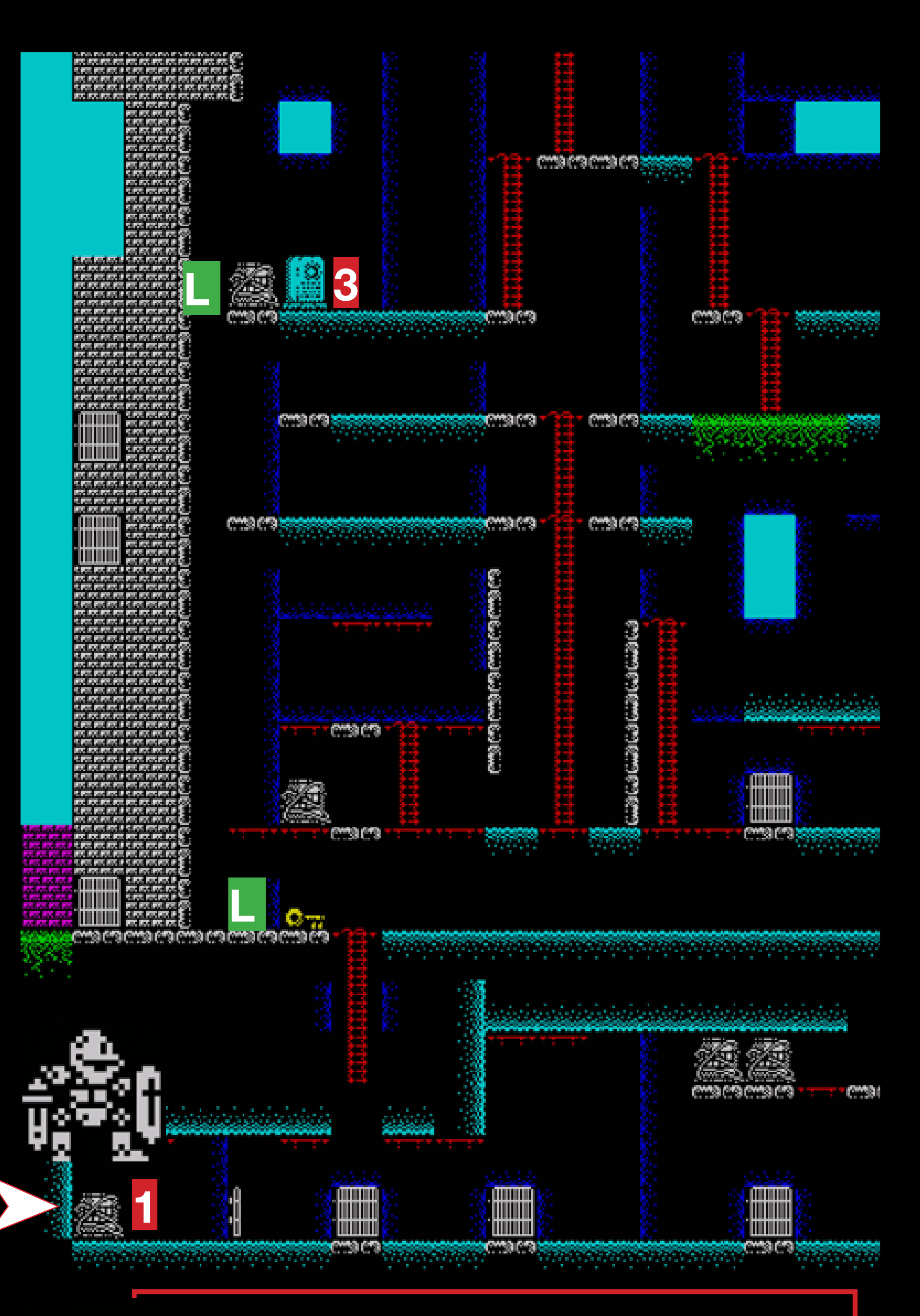
Acompáñanos en este viaje al pasado gracias al juego de Retrobytes Productions lanzado para Spectrum a principios de junio. ¡Mapa y solución completa!

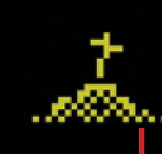


Estás preso en una celda. Rompe el barril de tu izquierda y recoge la llave para abrir la puerta. Avanza hasta unas escaleras donde te espera el guardián de tu celda, un esqueleto. La estrategia contra los esqueletos es contraatacar, protégete con el escudo y justo después de que te aseste un golpe ataca rápidamente, de esta manera verás como caen rápidamente. Una vez muerto vuelve a la pantalla anterior desde la parte superior, rompe los barriles y **recoge la llave** (1).

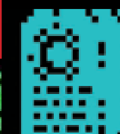
Ve hacia la derecha dos pantallas y recoge el frasco de magia escondido en el barril, después sube por las escaleras de la pantalla anterior. Antes de abrir alguna puerta colócate sobre la **hoguera** (H) y pulsa "A" para recuperar energía y establecer ese punto de control, si mueres aparecerás en este punto. Ahora abre la puerta de la derecha e ignora la de la izquierda. Déjate caer y destruye sin piedad al esqueleto, ten en cuenta que cuantas más almas consigas más rápido subirás de nivel, por lo que si quieres podrías haber matado al esqueleto anterior puesto que cada vez que uses una hoguera todos los enemigos se regeneran. A la derecha verás una **puerta mágica** (2) pero de momento no la puedes abrir porque desconoces el uso de la magia, para eso debes encontrar al hechicero. Sube hacia arriba e ignora al hombre árbol, está programado para ser invencible. Si te dejas caer por la izquierda podrás coger otro frasco de magia y deberás volver a este mismo punto. Sube hacia arriba y ve hacia la izquierda hasta la próxima **hoguera** (H).

Sigue hacia la izquierda. Si subes por la escalera que te encuentras tendrás un frasco de magia y **una puerta mágica que esconde otra llave** (3) pero de momento no puedes abrirla. Desde la planta donde encontraste la última hoguera sigue todo recto hasta el final donde toparás con otro esqueleto una planta más abajo. Después de destruirlo sigue hacia la derecha hasta dejarte caer sin bajar por las primeras escaleras donde encontrarás **otra llave en un barril** (4). Sube y baja por las otras escaleras para conseguir magia. Vuelve a la última hoguera.

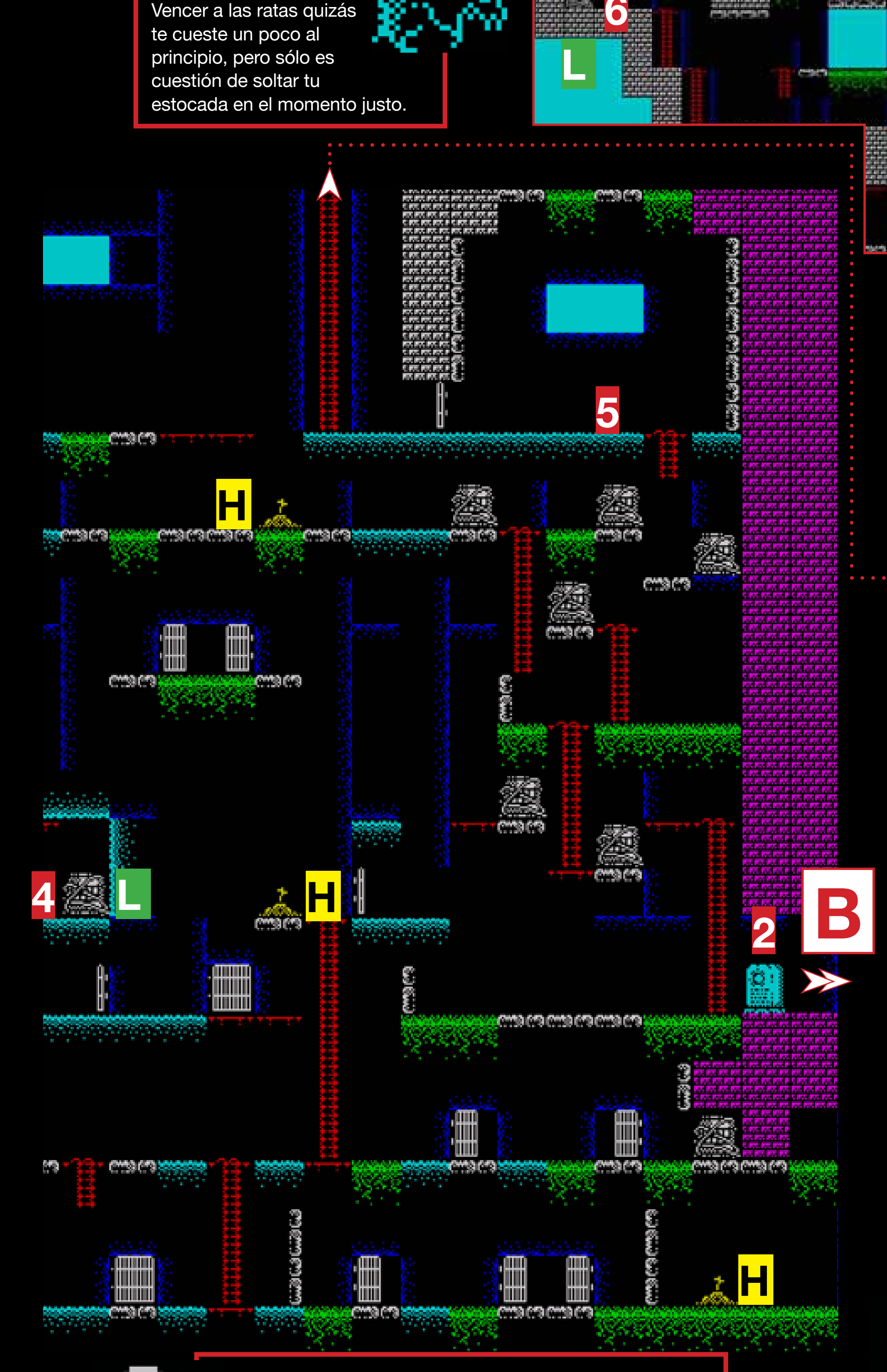




Las hogueras son un elemento muy importante en el juego. Gracias a ellas podremos continuar la partida desde el punto en que se encuentre la última que hayamos activado (pulsando 'abajo' en el teclado) toda vez que perdamos nuestra energía. Una sabia utilización de las mismas también nos puede ayudar a subir de nivel al matar enemigos que se regeneran cuando volvemos a una de estas hogueras.



Vencer a las ratas quizás te cueste un poco al principio, pero sólo es cuestión de soltar tu estocada en el momento justo.



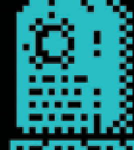
7

A

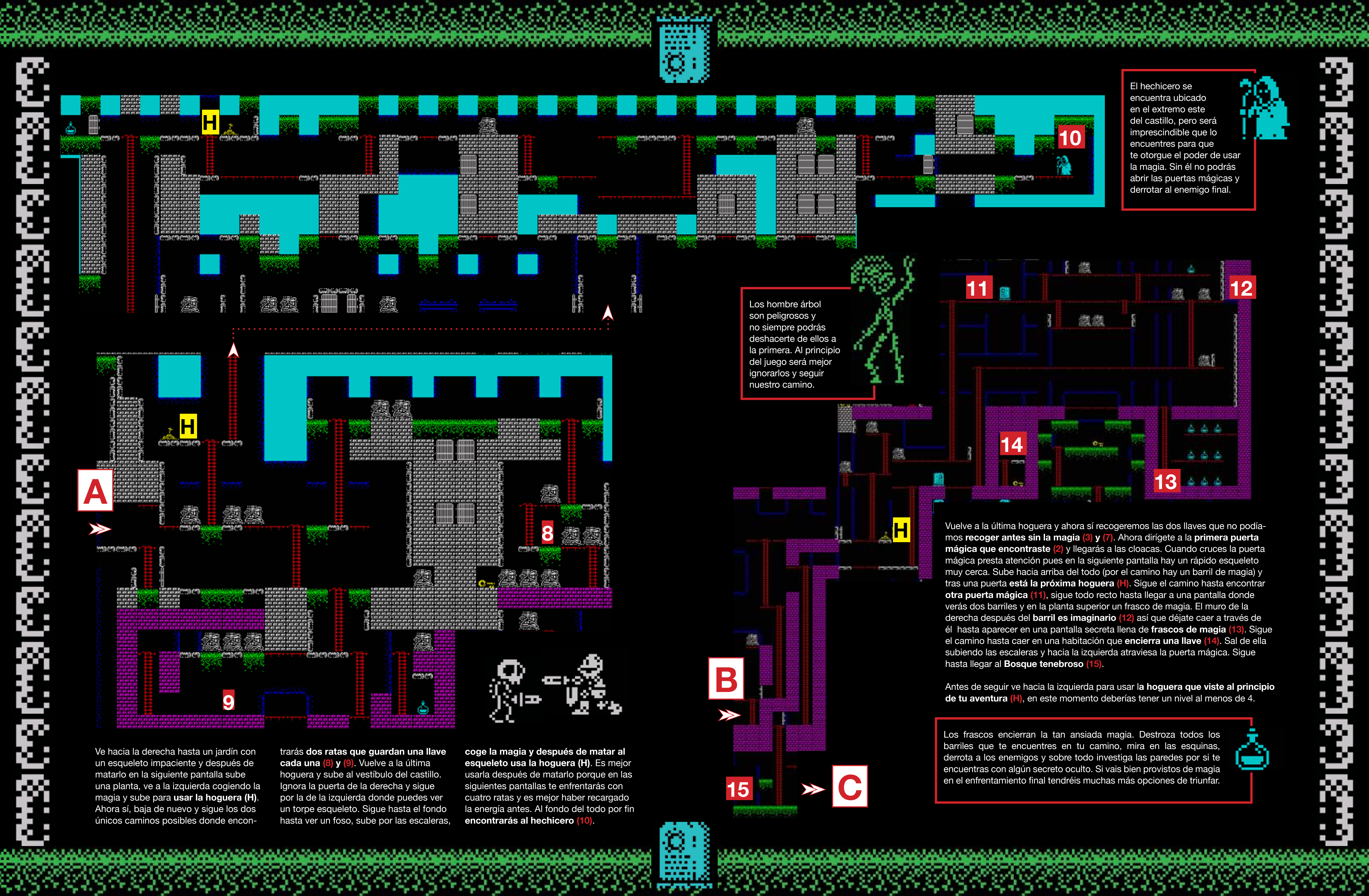
Ahora ve hacia la derecha y en la pantalla del hombre árbol sube hacia arriba donde encontrarás al esqueleto guardián de **la puerta subterránea del castillo** (5). No tengas piedad con él y sube por las escaleras tras la puerta, donde llegarás al subsuelo del castillo.

Hacia la izquierda del todo bajando unas escaleras tienes otro frasco de magia pero lo que te interesa ahora es subir por la segunda escalera hasta encontrar una rata. Las ratas siempre te quitarán una unidad de vida por muy preciso que seas, así que si sólo te queda un golpe recupera energía en una hoguera. La estrategia es matarlos de un solo golpe manteniéndote quieto y esperando que te embista, más que una rata es posible que te parezca un toro. Detrás podrás ver cómo escondía **una llave en un barril** (6). Cuando vuelvas por el mismo camino que tomaste verás que en la otra escalera que sube hay un esqueleto con otra puerta mágica **donde volveremos luego** (7).

Los esqueletos son el tipo de enemigo más usual en nuestra aventura a través de Soul. Atacan con una espada corta y suelen retirarse de nuestro alcance. No son difíciles de vencer pero si no estamos atentos pueden hacernos mucho daño y acabar con nuestra vida en menos canta un gallo.



Al principio no podrás abrir estas puertas mágicas, necesitarás antes encontrar al hechicero para que te proporcione el poder de usar la magia.



El hechicero se encuentra ubicado en el extremo este del castillo, pero será imprescindible que lo encuentres para que te otorgue el poder de usar la magia. Sin él no podrás abrir las puertas mágicas y derrotar al enemigo final.

Los hombre árbol son peligrosos y no siempre podrás deshacerte de ellos a la primera. Al principio del juego será mejor ignorarlos y seguir nuestro camino.

Ve hacia la derecha hasta un jardín con un esqueleto impaciente y después de matarlo en la siguiente pantalla sube una planta, ve a la izquierda cogiendo la magia y sube para **usar la hoguera (H)**. Ahora sí, baja de nuevo y sigue los dos únicos caminos posibles donde encontrarás **dos ratas que guardan una llave cada una** (8) y (9). Vuelve a la última hoguera y sube al vestíbulo del castillo. Ignora la puerta de la derecha y sigue por la de la izquierda donde puedes ver un torpe esqueleto. Sigue hasta el fondo hasta ver un foso, sube por las escaleras, **coge la magia y después de matar al esqueleto usa la hoguera (H)**. Es mejor usarla después de matarlo porque en las siguientes pantallas te enfrentarás con cuatro ratas y es mejor haber recargado la energía antes. Al fondo del todo por fin **encontrarás al hechicero** (10).

Vuelve a la última hoguera y ahora sí recogeremos las dos llaves que no podíamos **recoger antes sin la magia** (3) **y** (7). Ahora dirígete a la **primera puerta mágica que encontraste** (2) y llegarás a las cloacas. Cuando cruces la puerta mágica presta atención pues en la siguiente pantalla hay un rápido esqueleto muy cerca. Sube hacia arriba del todo (por el camino hay un barril de magia) y tras una puerta **está la próxima hoguera** (H). Sigue el camino hasta encontrar **otra puerta mágica** (11), sigue todo recto hasta llegar a una pantalla donde verás dos barriles y en la planta superior un frasco de magia. El muro de la derecha después del **barril es imaginario** (12) así que déjate caer a través de él hasta aparecer en una pantalla secreta llena de **frascos de magia** (13). Sigue el camino hasta caer en una habitación que **encierra una llave** (14). Sal de ella subiendo las escaleras y hacia la izquierda atraviesa la puerta mágica. Sigue hasta llegar al **Bosque tenebroso** (15).

Antes de seguir ve hacia la izquierda para usar la **hoguera que viste al principio de tu aventura** (H), en este momento deberías tener un nivel al menos de 4.

Los frascos encierran la tan ansiada magia. Destroza todos los barriles que te encuentres en tu camino, mira en las esquinas, derrota a los enemigos y sobre todo investiga las paredes por si te encuentras con algún secreto oculto. Si vais bien provistos de magia en el enfrentamiento final tendréis muchas más opciones de triunfar.

Los dos siguientes hombres árbol los puedes matar con magia pero el tercero subiendo las primeras escaleras que encuentras **es mejor derrotarlo con la espada** (16). Ve hacia la derecha y al caer cruza la puerta mágica que esconde una llave. Vuelve al mismo punto. Ahora sube las escaleras hasta arriba del todo **y sigue el camino hasta el esqueleto** (17), tras de él y la puerta mágica encontrarás una rata, pero antes de luchar déjate caer por la izquierda para coger otra llave que **esconde un barril** (18). Vuelve de nuevo hasta la rata y ahora sí tras derrotarla y cruzar la puerta encontraremos **la siguiente hoguera** (H).

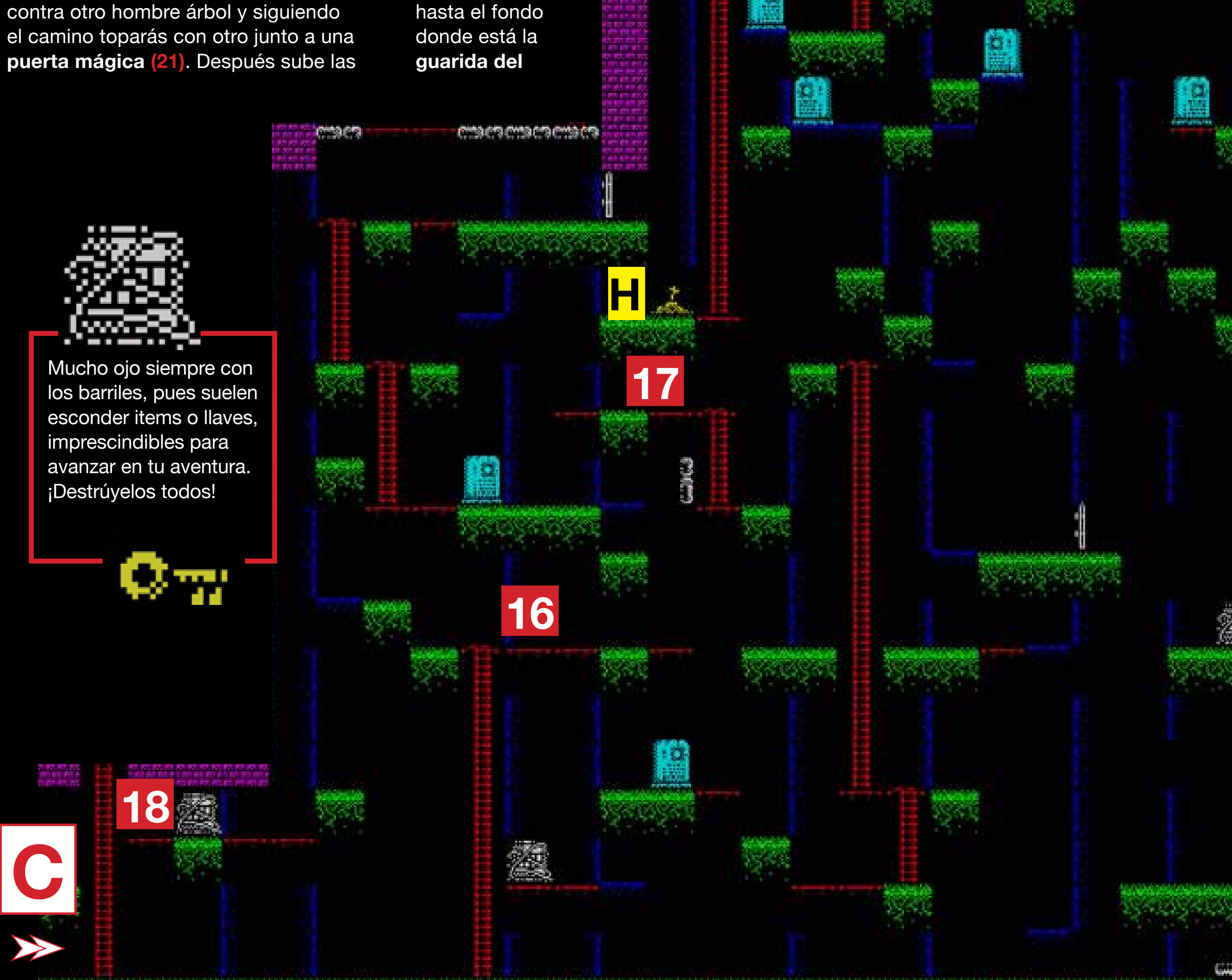
Sube hasta llegar a una pantalla **llena de puertas mágicas** (19). Abre las dos de la derecha del todo y déjate caer. Llegarás a una puerta y un barril sobre una **plataforma flotante** (20), dejándote caer lucharás contra otro hombre árbol y siguiendo el camino toparás con otro junto a una **puerta mágica** (21). Después sube las escaleras, abre otra puerta mágica y tras luchar de nuevo con una rata llegarás a la **siguiente hoguera** (22).

Abre las dos puertas mágicas hacia la izquierda (lucharás contra un hombre árbol) y déjate caer en la pantalla inferior por la zona central para coger la llave que escondía el barril de la **plataforma flotante** (20). Sigue hacia la derecha hasta la puerta con la llave detrás y sube hasta arriba del todo. Abre las dos puertas, una mágica y otra de metal, sube hacia arriba dos escaleras y estarás en la copa de un árbol donde tendrás que volver a luchar para conseguir la llave de encima. Ahora baja a la pantalla inferior y ve por el camino de más arriba hasta el fondo donde está la **guarida del monstruo** (23).

Antes de seguir **usa la hoguera** (H) y sube hasta encontrar **dos caminos posibles** (24). El de la izquierda te da un frasco de magia que has de recoger rápidamente y el de la derecha te lleva al monstruo. Finalmente tras luchar contra todo tipo de enemigos llegarás a **la última hoguera del juego** (H). En este punto antes de la batalla final es conveniente que si no tienes un nivel al menos de 10 vayas regenerando enemigos y consiguiendo almas hasta conseguirlo. Si ya tienes un nivel de 10 o superior adelante caballero!

Justo al **aparecer el monstruo** (25) mantén pulsada la tecla de magia "M" para gastarla toda con él. Ahora la estrategia a seguir es la de atacar cualquier garra teniendo la barra de aguante al máximo. En cada ataque deberías asestarle diez golpes y para recuperar la barra de aguante ve al centro y esquiva el fuego manteniéndote quieto siempre que puedas para recargarla. Repite la operación y tras muchos golpes disfruta del final.

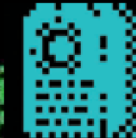




Mucho ojo siempre con los barriles, pues suelen esconder items o llaves, imprescindibles para avanzar en tu aventura. ¡Destrúyelos todos!

Gracias a las almas que recogéis al derrotar a los enemigos podréis subir de nivel. Imprescindible llegar al menos al 10 para enfrentarte al *boss* con garantías.

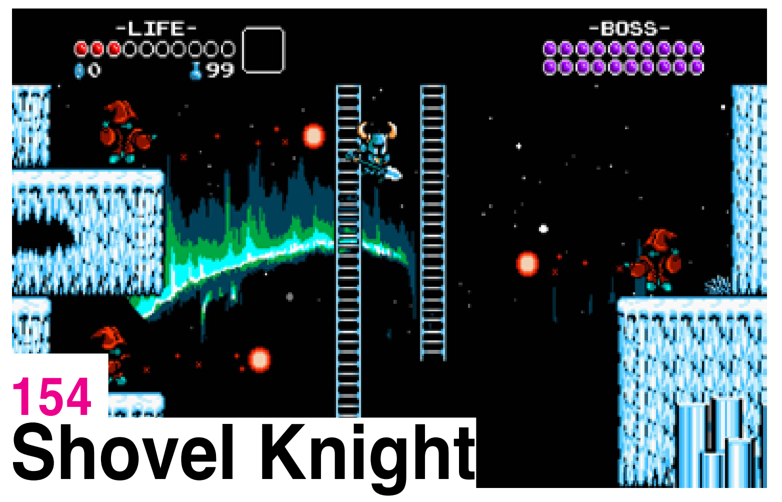
Mapas y textos: Alxinho (Retrobytes Productions) | **Traducción inglés del manual:** IvanZX http://rincondelspectrum.blogspot.com.es



Descarga gratis Souls para Spectrum en: http://retrobytesproductions.blogspot.com.es

PLAYing





154 Shovel Knight



155 Flashback



158 Monaco



157 Ghost Blade



162 Runner 2



164 Sir Ababol

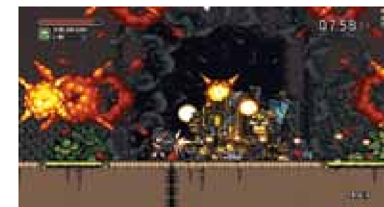
Fruto del crowdfunding. Nyu Media consiguió financiar parte de la inversión necesaria para localizar y mejorar los tres shooters indie nipones de Siter Skain para uno de los mejores recopilatorios de matamarcianos del momento.



165 The Tale of Alltynex

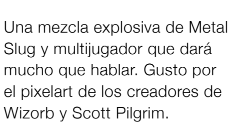
LOADING | No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. La Colmena (8), River Raid (166), Unreal (228)...

Futuro...



Mercenary Kings
Tribute Games
Lanzamiento: Otoño 2013

Una mezcla explosiva de Metal Slug y multijugador que dará mucho que hablar. Gusto por el pixelart de los creadores de Wizorb y Scott Pilgrim.





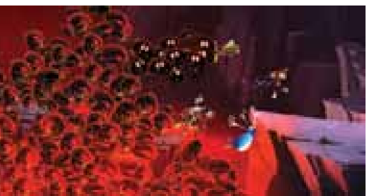
Super TIME Force
Capybara
Lanzamiento: 2013

Arcade de acción en el que el tiempo jugará un papel muy importante. Se están haciendo de rogar pero seguro que el resultado merecerá la pena.



Odallus the dark call
JoyMasher
Lanzamiento: Principios 2014

Después de Oniken, el estudio brasileño prepara una nueva retroaventura inspirada en Castlevania.



Rayman Legends
JoyMasher
Lanzamiento: Agosto 2013

Comenzó como una exclusiva para WiiU pero finalmente también aparecerá en otros sistemas. ¿Lo importante? ¡Plataformas preciosistas en 2D!



Yoshi's New Island
Nintendo
Lanzamiento: 2014

Nintendo también se lo toma con calama cuando se trata de repartir sus franquicias. En cualquier caso, la secuela de un plataformas estupendo para 3DS.

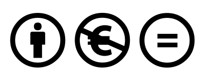
RetroManiac Magazine

Es una revista gratuita e independiente que se distribuye en internet a través del blog **http://www.retromaniac.es**

STAFF (retromaniac.magazine@gmail.com):
Dirección, redacción y diseño: David.
Redactores y Colaboradores en este número: Pedja (El PixeBlog de Pedja), Javier (Vampirro), J.M. Asensio, Sergio, Tiex (diariodeunjugón), Zed, Agustín, Juanma, Pepe Luna | Manu Sagra (elblogdemanu), Toni (PixelsMil), Gryzor87 (gr87.com), Raúl Factory (Ze[h]n Games), Raya y Redondo (DeLaC Aventuras), Ruber Eaglenest (indiOrama), Sebastián Tito (Coliseo Digital).

ISSN 2171-9969

Este obra está realizada bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Visita **http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/** para leer una copia de esta licencia. Algunas imágenes reproducidas son libres o pertenecen a sus respectivos autores.



PLATAFORMAS DE VIEJA ESCUELA

Shovel Knight



detalles

sistema:
Windows, Mac, Linux, WiiU, 3DS
origen:
Estados Unidos
publica:
Yatch Club Games
desarrolla:
Yatch Club Games
lanzamiento:
Finales 2013
género:
Plataformas/acción
jugadores:
1-2 (offline)



Con la ayuda de todos. El juego de Shovel Knight consiguió recaudar más de 300.000 dólares después de su exitosa campaña de crowdfunding.

No deja de resultar curioso cómo ciertos títulos se estrellan en Kickstarter, pero luego otros que podríamos considerar "de nicho" como este, consiguen alcanzar sus objetivos. ¿Qué tendrán los 8 bits que, pese a su apariencia tan vetusta, aún consiguen levantar a las masas?

Porque Shovel Knight se presenta como una oda de amor y nostalgia a tiempos pretéritos. No en vano, todo en él parece sacado directamente de finales de los 80 o principios de los 90, desde los gráficos, las animaciones, la paleta de colores, hasta las melodías chiptune... Pero que un juego imite los lanzamientos de hace veinte años no es suficiente para considerarlo bueno, ni siquiera interesante, obviamente tiene que incluir algo más. ¿Con qué cartas juega Shovel Knight?

Bien, se trata de un plataformas clásico, donde controlaremos a un caballero con su armadura y su... ¿pala? en pos de dos objetivos: liberar al mundo de los malos conocidos como 'The Order of No Quarter' y ante todo a su líder, que se hace llamar a su amor 'The Enchantress'. Y así, con la intención de desfacer entuertos, tendremos que enfrentarnos a los mil y un peligros que nos acecharán en nuestros avatares por estos mundos plagados de enemigos y grandes jefes finales. La afilada pala nos servirá como arma pero también podemos cavar para encontrar tesoros y secretos. Muy original.

Seguramente, se trate de un juego con una dificultad endiablada marca 8 bits, pero por lo menos incluirá modo multijugador (offline), con lo que, por mucho que nos pateen el culo a pixelazos, siempre nos quedará compartir la experiencia de los viejos tiempos de los 8 bits con algún amigo. ●





¿EL RENACER DE UN CLÁSICO?

Flashback

detalles

sistema:
PC, PS3, 360
origen:
Francia
publica:
Ubisoft
desarrolla:
Vector Cell
lanzamiento:
21 agosto 2013
género:
Plataformas / Aventura
jugadores:
1



Ayudas desactivadas. Para hacer el juego más sencillo los desarrolladores han incluido una serie de ayudas como a la hora de apuntar, o ver un minimapa en pantalla por ejemplo. Sin embargo, y por fortuna, estas ayudas pueden ser desactivadas individualmente o por completo en el menú de opciones.

En los tiempos que corren cuando alguien habla de un remake de un clásico hay que echarse a temblar. Los juegos hace veinte años eran distintos, y no nos referimos simplemente al apartado técnico sino que las formas de jugar, los objetivos... todo era diferente. Si alguna vez has visto las imágenes de "coña" de cómo serían juegos de los 80 hechos hoy en día entenderás de lo que hablamos.

Así que cuando alguien anuncia un remake de un juego clásico nos echamos a temblar. Sin embargo, aunque hay infinidad de ejemplos de malos resultados, también tenemos grandes ejemplos de juegos actuales con sabor clásico, por lo tanto, no vamos a ponernos pesimistas con el remake de uno de los grandes juegos de principios de los 90, Flashback, ante todo porque por ahora no parece que haya nada que nos haga renegar del nuevo juego, es decir, no hemos tenido el subidón de "un nuevo Syndicate" seguido de un bajonazo al enterarnos que iba a ser un FPS.

Flashback Remake promete ser fiel al original, con un entorno 3D, sí, pero jugado en 2D, como en The New Super Mario Bros de DS, por poner un ejemplo significativo, o el remake del Prince of Persia original que salió hace unos años por poner otro, y esperemos que no tan significativo. De esta manera, Ubi nos promete la jugabilidad y sensaciones de siempre pero con las virguerías gráficas de ahora. Aún es muy pronto para juzgar cuánto se están acercando al clásico de los 90, pero por las imágenes la cosa tiene muy buena pinta. ●



ROBOTS CON CORAZÓN

ANNE

detalles

sistema: Windows, Mac, Linux
origen: Estados Unidos
publica: Gamesbymo
desarrolla: Gamesbymo
lanzamiento: Principios 2014
género: Plataformas Matamarcianos
jugadores: 1



Gamesbymo es un estudio nuevo formado por Mo(ise) Breton, como su propio nombre indica, y su primer juego, A.N.N.E, ha conseguido su objetivo de financiación mediante Kickstarter el pasado 22 de mayo. Pero, ¿qué tiene de especial este proyecto para amasar los $100.000 conseguidos?

En A.N.N.E encarnamos a 'Número 25', un robot que, cómo no, tiene que rescatar a su amada (a estas alturas un argumento así no es manido, es fetiche). Para ello tendrá que recorrer los cielos en su nave masacrando todo lo que se mueva a lo matamarcianos clásico, y también aterrizar y matar a todo lo que se mueva por tierra al más puro estilo arcade de plataformas. O, como dice Mo, un Metroidvania unido a un Gradius. Dado los títulos en los que Mo se inspira, el juego tenía también que poseer ese toque típico de los cartuchos de Super Nintendo, lo que le proporciona de momento mucha vistosidad y colorido y hará derramar alguna que otra lagrimita a los más nostálgicos de los principios de los 90. ¡Demonios, si hasta las ediciones especiales de Kickstarter incluían una copia física del juego en una caja a lo SNES!

Aún queda bastante para ver el resultado final y por desgracia ni siquiera hay en el momento de escribir estas líneas una beta jugable, pero aun así A.N.N.E ya da



verdaderas muestras de gran carisma y maneras para hacer pasar en grande a todos los amantes de nuestros queridos y viejos juegos de 8 y 16 bits.



¡APRENDE, HARRY POTTER!

Mage's Initiation

detalles

sistema: Windows, Mac, Linux, Android, iOS
origen: Estados Unidos
publica: Himalaya Studios
desarrolla: Himalaya Studios
lanzamiento: Febrero 2014
género: Rol/Aventura Gráfica
jugadores: 1





No es para nada casualidad que los creadores de Mage's Initiation se hagan llamar Himalaya Studios y su logo sea el que es, pues no en vano ellos mismos se reconocen auténticos fans de las aventuras clásicas de Sierra.

Y, efectivamente, no sería necesario que nos lo confesaran. Sólo con ver algunas capturas de Mage's Initiation o contemplar los vídeos no se puede evitar que el recuerdo de sagas como King's Quest o Quest For Glory te vengan a la mente.

En cualquier caso, Mage's Initiation, por lo mostrado hasta ahora, no necesita de esas referencias para resultar atractivo. Se trata de una mezcla entre JDR y aventura gráfica al más clásico estilo point&click en el que encarnamos a D'arc, un joven aprendiz de mago de 16 años que tiene que buscarse la vida para conseguir tres objetos y volver con ellos a la Torre de los Magos para completar su entrenamiento y demostrar lo que vale.

Para ello, D'arc tendrá que explorar el mundo mágico de Ignor mientras va perfeccionando sus poderes mágicos, que podrá especializarse en los cuatro elementos principales (agua, tierra, fuego y aire), lo que hará que las estrategias de combate y formas de resolver los puzles varíen, aumentando la rejugabilidad.

Tras su exitoso paso por Kickstarter en el pasado mes de marzo, sólo nos queda esperar hasta febrero del año que viene (2014) para ver si las buenas sensaciones que desprende este primer título de Himalaya Studios se confirman. Crucemos los dedos, aunque por lo visto hasta ahora seguro que no hará falta.

¡LARGA VIDA SEÑORA DREAMCAST!

Ghost Blade



detalles

sistema: Dreamcast
origen: Alemania
publica: HuCast
desarrolla: HuCast
lanzamiento: Verano 2013
género: Matamarcianos
jugadores: 1

En un momento en que la blanquita de Sega está ganando más y más adeptos entre los amantes del retro gracias al interés que ponen algunos estudios indies y homebrew, Hucast Games, los creadores del reciente Redux: Dark Matters, ha publicado algunos detalles de su nuevo juego para la 128 bits de Sega, The Ghost Blade, un shooter vertical con inclinaciones hacia los típicos juegos 'caravan' nipones muy de moda en los veranos japoneses, cuando los aficionados a los shooters podían probar sus habilidades en sus propias ciudades ante la muchedumbre que se congregaría curiosa.

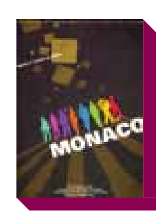
The Ghost Blade, poseerá reminiscencias de los habituales juegos 'caravan' como aquellas opciones que Hudson incluía en su saga Star Soldier, pero también incluirá tres modalidades diferentes de juego, tres naves para escoger, diferentes modos de pantalla (TATE y YOKO) y cinco niveles convencionales además de un modo 'Time Attack' para los acostumbrados a romper records. En los juegos tipo 'caravan' por lo general el jugador cuenta con un tiempo limitado en el que tiene que lograr la mejor puntuación posible destruyendo enemigos, realizando combos especiales, descubriendo secretos, etc.

Por el momento las primeras capturas y vídeos diposnibles muestran un acabado gráfico excepcional marca de la casa, muy detallado y brillante, mientras que las composiciones musicales también rayan a gran nivel. El juego aún no tiene fecha concreta aunque se espera en algún momento del verano de 2013. El número de unidades será muy limitado, aproximadamente unas 500, así que si os interesa el género puede ser un buen momento para echarle un ojo.





Espectacular. Los primeros vídeos y capturas del juego lucen fantásticos.



información

sistema: Windows, XBLA
origen: Estados Unidos
publica: PocketWatch Games, Majesco (XBLA)
desarrolla: PocketWatch Games
lanzamiento: 02/05/2013
género: Acción / Estrategia
jugadores: 1-4
precio: 15 €



más

Andy Schatz, el creador del juego, comenzó a trabajar en Monaco en 2009 aunque aún no se llamaba de esta forma. El prototipo que Andy presentó en el Independent Games Festival de 2010 tenía el no menos nombre de 'Monte Carlo', una pequeña versión de lo que casi cuatro años después se ha convertido el juego definitivo. En la IGF Monte Carlo se llevó el primer premio del certamen en dura pugna con otros pesos pesados como Limbo, Shank, Owlboy o Super Meat Boy, hay es nada. El prototipo se realizó en 15 semanas y se puso en un principio a disposición de todo aquel que hiciera una reserva del juego a finales de 2009, y en mayo de este año Schatz 'liberó' los ficheros que pueden descargarse desde GameFront a través de un hilo en los foros oficiales de PocketWatch.



Monaco, What's Yours is Mine



Sigilo y acción en este estupendo juego indie

Una de las cosas que nos gustan de los juegos indies con respecto a los grandes títulos de las mainstreams es, sin duda, la gran personalidad que algunos de estos títulos llegan a tener. Hacer lo que se conoce como un triple-A implica una gran cantidad de recursos, tanto de tiempo como de dinero, por lo que son apuestas arriesgadas valoradas en millones de euros y las novedades siempre son relativas.

Pero los desarrolladores independientes, como PocketWatch Games, los creadores de este Monaco: What's Is Yours Is Mine, no tienen el mismo tipo de presión, y por lo tanto pueden probar ideas y conceptos que nunca verías en un triple-A.

Porque de eso se trata. Aquí no hay espectaculares intros, doblajes perfectos, complejos guiones o toda la parafernalia triple-A. Un juego indie tiene que ser original, original y divertido. Y este Monaco lo es, ambas cosas. Nada más verlo llama la atención por su curiosa personalidad. Los muñecotes pixelados, el mapa gris del que sólo se vislumbra aquello que tienes a la vista (¡o que puedes oír, como los pasos de un guardia doblando una esquina!) y la música de pelis de cacos tipo "El golpe" de fondo, hacen de Monaco: What Is Yours Is Mine un juego que te podrá gustar o no, pero desde luego que seguro que te hace como mínimo enarcar una ceja la primera vez que lo pruebas.

Dejemos de divagar y centrémonos en lo importante, que es la experiencia jugable. El juego te pone en la piel de un grupo de ladrones (de hasta cuatro de un total de ocho diferentes entre los que escoger, cada uno con sus propias habilidades) que han de cumplir una serie de misiones. Las primeras realmente sencillas pero que poco a poco se irán complicando de forma exponencial debido a la mayor y más sofisticada vigilancia, así como por los escenarios mucho más amplios, donde cumplir con nuestra misión y escapar de allí con vida.

Como cada personaje es diferente la estrategia a seguir será obviamente distinta en cada caso, pero solo de una forma relativa porque todo el juego se basa en el principio del sigilo. Así, tenemos a un hacker capaz de cepillarse cualquier sistema electrónico; una espía que es capaz de captar dónde está cada enemigo en el mapa; una mole que puede atravesar paredes; un psicópata que es una máquina de acabar con sus enemigos silenciosamente por la espalda... y así, hasta ocho, cada uno de un color diferente. Ir a lo loco a través de los escenarios sólo provocará que terminemos huyendo (o muriendo, si no encontramos la manera de ocultarnos rápidamente), y tener la capacidad de eliminar a algunos enemigos será útil sólo en determinadas circunstancias, pero habrá que tener en cuenta que nunca podremos eliminarlos a todos. Por cierto, a muchos de ellos no los eliminamos, sólo los dormimos temporalmente...





Crea tus propios mapas. Miles de 'modders' están de enhorabuena, y es que desde el pasado 3 de julio se está testeando un editor de misiones a través de Steam Workshop y ya hay una buena comunidad de creadores que han puesto su granito de arena. Además, la versión para Mac también está disponible, y aunque aún existen algunos bugs con determinadas versiones del SO de Apple, la cosa pinta muy bien.

Por suerte, el juego tiene repartidos por todo el escenario varios botiquines, los cuales no serán visibles hasta que los encuentras en tu devenir por las estancias de las misiones. Porque esto también forma parte del núcleo del juego. A veces sabremos cómo es el lugar en el que estamos (aunque aparecerá en gris todo aquello que no esté en nuestro campo de visión, que es casi todo el mapa), y otras simplemente nos rodeará la famosa "niebla de guerra" habitual en los juegos de estrategia, es decir, todo estará negro y tendremos que recorrer estas partes del escenario para saber qué hay escondido ahí. Esto hará que excepto en el caso de un personaje en concreto, ninguno de los jugadores conocerá lo que se esconde detrás de cada puerta hasta que la cruce, o si hay una cámara de seguridad al otro lado de la esquina hasta que la doblemos. La tensión motivada por este sistema a caballo entre la estrategia más sosegada y la acción cuando somos descubiertos, provoca que la exploración sea algo más emocionante que simplemente ver qué se esconde en ese trozo negro de pantalla, os lo aseguramos.

Uno de los mejores aspectos de Monaco es que se puede jugar solo en el papel de los cuatro personajes que hayamos elegido (y cuando nos eliminan escogemos a otro, así hasta acabar con las cuatro vidas que poseemos), o jugar en el modo cooperativo, ya sea online o en el mismo ordenador con algún amigo. Si bien la parte online es menos reconfortante al jugar con desconocidos (básicamente, porque dependemos de a saber quién. Más de una vez, y de dos, me han dejado en la estacada), jugar en cambio con alguien al lado recuerda a aquellos tardes de partidas con algún amigo en casa (¡o en los recres!), pudiendo en verdad combinar esfuerzos para pasarse el nivel o simplemente divertirse haciendo un poco el cafre. Y es que no es lo mismo jugar codo con codo que... ¿cómo decirlo?, ¿ratón con ratón?. No, no es lo mismo...

Pero en cualquier caso, se juegue solo o acompañado, producciones como Monaco: What Is Yours Is Mine es por lo que deben existir los juegos indies. Retador y divertido, su personalidad atrapa y hace que quieras volver a intentar una misión una y otra vez, simplemente para ver si aquella locura que se te acaba de ocurrir sería posible hacerla.

4/5

Totalmente recomendado a poco que te guste esto del sigilo y el multi.



Sturmwind

El esperado matamarcianos aterriza por fin

información

sistema: Dreamcast
origen: Alemania
publica: RedSpotGames
desarrolla: Duranik
lanzamiento: 24/04/2013
género: Matamarcianos
jugadores: 1
precio: 30€

Después de un buen puñado de retrasos, de problemas con la duplicación de los discos, de usuarios enfadados por no recibir su copia y de un lío de precios entre tiendas online, nos quedamos con que por fin este matamarcianos de corte clásico ha llegado por fin a nuestras ansiosas manos. ¿Y habrá merecido la pena tanta espera, tanto sufrimiento?





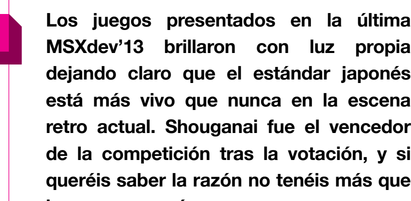
Sturmwind es un matamarcianos horizontal como los de toda la vida, esos que tanto echamos de menos en estas páginas. Obviando el manido y aburrido para muchos subgénero de los 'bullet'hell', el juego de los germanos Duranik bebe de títulos tan clásicos y recordados como la saga Gradius, Axelay o R-Type. Los desarrolladores mezclan con tino un armamento similar al del cartucho de Konami para Super Nintendo, con niveles entre lo tecnológico y lo surrealista, quizás en ocasiones excesivamente recargados en lo gráfico, que pueden que os recuerden a otros juegos de los 80 y 90. Técnicamente es una pequeña maravilla, con gráficos prerenderizados y polígonos para algunas partes de los escenarios, texturas brillantes, gráficos tremendos y disparos que casi siempre se aprecian bien. La banda sonora, cañera, funciona notablemente, aunque algunos cortes son más anodinos que otros. Los efectos sonoros son tremendos pero también cansan, sobre todo las explosiones de las naves, demasiado elaboradas. En lo jugable los controles responden bien y la mecánica de perder primero armas, y luego nuesta nave, lo cierto es que funciona. Debido a los últimos retrasos Duranik incluyó algunos secretos interesantes en los niveles, posibilidad de compartir nuestros récords y algunos extras más. Sturmwind incluye un buen número de niveles y dos modos de juego, Arcade y Normal. En el primero moriremos con más facilidad, no hay contiuaciones y no podremos salvar nuestro progreso, mientras que el segundo jugaremos a los 16 niveles con posibilidad de guardado.

Sturmwind es un producto muy notable publicado en la consola perfecta para el género. Una pena que los problemas de distribución empañen un juego divertido y espectacular como pocos.

4/5

Shouganai

El MSX sigue dando guerra



información

sistema: MSX
origen: España
publica: Paxanga Soft
desarrolla: Paxanga Soft
lanzamiento: 05/07/2013
género: Arcade
jugadores: 1
precio: Descarga gratis

Los juegos presentados en la última MSXdev'13 brillaron con luz propia dejando claro que el estándar japonés está más vivo que nunca en la escena retro actual. Shouganai fue el vencedor de la competición tras la votación, y si queréis saber la razón no tenéis más que leer un poco más...

Hay un género intemporal que casi siempre funciona bien sea la máquina que sea. Los arcades con un pequeño componente de puzle, que exigen reflejos rápidos, control del joystick y se complican poco la vida. Diversión asegurada casi siempre. Desde los primeros recreativos hasta los juegos para móviles siempre han habido títulos de este tipo triunfando en la escena. Es por esto que no nos extraña demasiado la propuesta de Paxanga Soft con su última producción, Shouganai, un arcade rápido, muy divertido y frenético al que no se le echa de menos casi nada.



La propuesta es bien sencilla. Manejando una especie de nave dotada con un gancho, tendremos que recoger los brillantes que aparecen diseminados a lo largo de los 24 niveles de los que consta el juego. Sólo podremos movernos por las paredes azules y habrá que evitar a los molestos enemigos, ya que si tocan el gancho cuando lo extendemos la muerte está asegurada. Varios items nos ayudarán en nuestra aventura como el aumento de velocidad y distancia del gancho, pero el tiempo jugará en nuestra cuenta. ¿Lo mejor? La agradable curva de dificultad, muy medida. La sensación de que vamos mejorando partida a partida es excepcional, los controles responden a la perfección y los gráficos y sonidos son perfectos para un juego como este. ¿Para qué queremos más?



3/5





FX Fútbol

Fútbol es fútbol

información

sistema: Windows
origen: España
publica: FX Interactive
desarrolla: FX Interactive
lanzamiento: 08/05/2013
género: Mánager deportivo
jugadores: 1-4 (offline)
precio: 19,95 €

Cuando en el número 7 de Retromaniac publicamos el retrodossier de la saga PC Fútbol decíamos "*aunque los viejos aficionados suspirásemos para que alguien, tal vez 'FX Interactive', comprase los derechos de PC Fútbol*" aún ni siquiera sospechábamos que unos meses después Carlos Abril, actualmente en Crocodile (¿os suena Zack Zero?) y uno de los padres del PC Fútbol original, anunciaría su colaboración con FX Interactive para sacar al mercado FX Fútbol, que si bien no es un PC Fútbol, sí que está pensado como heredero espiritual del mismo.

¿FX Fútbol está a la altura de PC Fútbol? Depende, porque el viejo juego de Dinamic Multimedia juega con el factor nostalgia, porque si bien en su época era con diferencia el mejor mánager de fútbol sin embargo tampoco era tan bueno. Además, PC Fútbol era como una suite de fútbol que incluía una base de datos, un juego de mánager, un simulador de fútbol y algún que otro extra más, como por ejemplo un programa de quinielas. FX Fútbol no tiene nada de eso, "sólo" es un mánager de fútbol, que a fin de cuentas era por lo que todo el mundo se pillaba el PC Fútbol. De hecho, ni siquiera tiene las licencias.

Pero centrarse en el mánager le ha sentado bien: FX Fútbol es muy divertido y respeta al original. Recuerda muchísimo al apartado mánager de los PC Fútbol 5 o 6, pero sin bugs, sin Michael Robinson y con las pro cards.

Este apartado, el de las pro cards, es el más innovador e importante del juego, y probablemente el menos entendido, al menos al principio. Normalmente, un jugador como Messi o Cristiano Ronaldo en un juego de fútbol son auténticas máquinas, y si un equipo los ficha está fichando no un jugador de fútbol sino una garantía. Como sabemos, en la realidad eso no es del todo así y es habitual que por ejemplo estos jugadores no rindan igual en sus equipos que en la Selección. En FX Fútbol cada jugador tiene su pro card, y ahí está su potencial. Pero sólo es eso, potencial, porque cada jugador luego tendrá un rendimiento que dependerá de muchas cosas, como su estado de moral, su forma física, sus entrenamientos específicos, los jugadores con los que juegue, el sistema de juego, su contrato, los nuevos fichajes, etc. Por lo tanto, pese a no tener licencias, gracias a las pro cards probablemente sea el mánager de fútbol más realista. Como el concepto de pro card es el corazón del nuevo FX Fútbol, si esta forma de entender un mánager no gusta, no gustará FX Fútbol o no se comprenderá adecuadamente. Es por eso por lo que FX Interactive ha sacado al mercado esta primera versión, pese a que la versión 2.0 ya está anunciada para finales de 2013.

El objetivo, reconocido y publicitado por la propia compañía, es convertir FX Fútbol no en una franquicia al uso sino en una gran plataforma accesible no sólo desde el PC con Windows sino prácticamente desde cualquier cosa con acceso a Internet. Eso da a entender que FX Fútbol aspira a ser muchas cosas, pero por ahora está en una fase de prueba de concepto que le hace carecer de, por ejemplo, un modo on-line o de un simulador, cosas que ya están prometidas por la gente de FX Interactive para futuras versiones. Sacar así FX Fútbol puede ser arriesgado, pues el aficionado puede pensar que se le está intentando vender un producto inacabado.

En cualquier caso, el actual FX Fútbol, sin proyectos futuros ni plataformas ni nada, es un juego divertido ideal para todos los amantes de los mánagers que piensen que una tarde es tiempo suficiente para jugar como mínimo media temporada de una liga como la española.

3/5

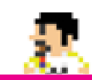
Quizás el mánager de fútbol menos exigente, y seguramente el más divertido.

más

La polémica de las licencias salpicó los foros en la red nada más desvelarse que el juego de FX no las incluiría.
Que FX Fútbol no tenga licencias puede ser más o menos polémico, pero gracias al rápido e intuitivo editor incorporado, y a la posibilidad de importar y exportar plantillas, ya hay parches que te permiten jugar con la mayoría de los nombres de jugadores y equipos reales (por desgracia, sin fotos). Además, FX Interactive ya ha anunciado un DLC oficial en septiembre (gratuito) con los jugadores de la nueva temporada que habrá empezado por esas fechas. Claro que, si lo pensamos bien... ¿para qué demonios necesita un juego de fútbol con jugadores y equipos inventados un parche para actualizar las plantillas al inicio de la temporada real?



Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien



Segundas partes siempre fueron buenas...

información

sistema: WiiU (versión comentada), PSN, XBLA, PSVita, Windows, Mac, iOS
origen: Estados Unidos
publica: Gaijin Games / Aksys Games
desarrolla: Gaijin Games
lanzamiento: 11/03/2013
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: Variable

más

Hay mucho atractivo en esta segunda parte de uno de los juegos más divertidos de la serie Bit.Trip. En primer lugar las escenas están narradas por nada menos que Charles Martinet, famoso en los videojuegos por proporcionar la voz de Mario y otros personajes. En segundo lugar están esas fases retro con apariencia a caballo entre los 8 y los 16 bits. Son una delicia continuista de las anteriores inspiradas en cartuchos de la 2600. Y en tercer lugar el carácter expansionista del juego. Hace relativamente poco apareció un descargable bautizado como 'Good Friends' que incluye personajes jugables de otros videojuegos como Dr. Fetus de Super Meat Boy, Quote de Cave Story o Spelunker de Spelunky. ¡Grande!

Se ve que a la gente de Gaijin Games les encanta correr, y, presuponiendo que a nosotros también nos chifla gastar las suelas de nuestras zapatillas de deporte, han lanzado la segunda edición de Runner, en la cual volverán a poner a prueba nuestras capacidades, y sobre ello hay que decir que en este juego confluyen dos requerimientos: capacidad de reacción y sentido del ritmo.

Ambos retos son envueltos bajo una capa que, en apariencia, se antoja demasiado manida en los últimos tiempos, sobre todo si nos centramos en los programas de entretenimiento que a menudo aparecen para plataformas móviles y tablets; a priori se antoja algo quemado el estándar de juego con scroll horizontal automático en el que debemos pulsar los botones adecuados en el momento preciso para esquivar enemigos, siendo quizás Canabalt (2009) el primero de la lista, o al menos, el que popularizó esta mecánica.

Sin embargo, Gaijin es capaz de aderezar con muchos condimentos esta fórmula, siendo esencial la introducción del componente rítmico; si estamos atentos a la música que suena en cada nivel, nos daremos cuenta de que todos y cada uno de los movimientos de evasión que debemos generar para evitar los obstáculos concuerdan con el ritmo de la melodía que suena, algo que nos puede evocar juegos del palo Rhythm Paradise, por ejemplo.

Con todo, el tema del ritmo acaba siendo relegado a un segundo plano, ya que las melodías no suelen ser tan acompasadas



como para poder intuir el siguiente movimiento a realizar a través de dicho compás. Es cierto que al saltar, agacharnos o hacer un loop, el sonido resultante va acompañando a la música de fondo, pero sí que me esperaba un conjunto global más uniforme.

Nos bastará con echarle un vistazo a algunas capturas de pantalla para darnos cuenta de que el estilo visual de Runner 2 parece rendir pleitesía al estilo visual que exhiben ciertos títulos de la época de los 16 bits, con entornos rebosantes de creatividad, salpicados por gotas de humor ciertamente ácido e inundados por tonos pastel, que a mí, en concreto, me recuerdan a la mejor época de aquella fábrica de sueños que un día fuera Shiny Entertainment.

Lo cierto es que el mayor retro-homenaje viene en forma de cartucho de Famicom, un ítem que nos transporta a fases especiales cuya apariencia se ha diseñado a imagen y semejanza de los títulos de 8 bit de Nintendo; recordemos que en la primera entrega de Runner se incluían niveles parecidos, sólo que su diseño emulaba a los de la vetusta 2600 de Atari.

Finalmente, los enormes retos que propone Runner 2 al jugador acaban creando una atmósfera adictiva de superación constante, gracias a la dificultad 'in crescendo' de los niveles y a la inteligentísima utilización de los checkpoints en los que renaceremos de golpe tras caer al vacío. Superar cada nivel e incrementar el High Score de cada fase se convertirá en un auténtico agujero negro de horas gastadas, agujero en el que por cierto, si cayera el irritante Charles Martinet, tampoco pasaría nada. Menos mal que Mario sólo habla lo justo y necesario.

4/5

La serie Bit.Trip nos sigue encandilando y poniéndonos de los nervios. Nos encanta.

Caos en Deponia



¡Sigue intentándolo Rufus!

información

sistema: Windows
origen: Alemania
publica: FX Interactive
desarrolla: Daedalic Ent.
lanzamiento: Marzo 2013
género: Aventura Gráfica
jugadores: 1
precio: 19,95€

más

Daedalic dispuesta a cerrar la trilogía. Después de haber trabajado muy duro y producir dos de las mejores aventuras gráficas de los últimos años, en algún momento de 2013 aparecerá 'Goodbye Deponia', el título que servirá para terminar con las aventuras del desastroso Rufus y sus intentos por escapar del planeta basurero Deponia. FX aún no tiene claro si distribuirá este juego en nuestro país debido al tibio recibimiento que tuvo la segunda parte sobre todo. Esperemos que la cosa cambie y que de nuevo podamos disfrutar de una edición de lujo como nos están acostumbrando desde la 'publisher' madrileña.



Rufus sigue siendo un desastre. Quizás sea el sentido del humor absurdo y divertido lo que más caracteriza a esta excelente serie de Daedalic. La personalidad de los personajes y los escenarios redondean una aventura más que notable.

Parece que fue ayer cuando FX Interactive nos trajo la excelente aventura de Daedalic, 'La fuga de Deponia'. Aquel juego se guardó un lugar destacado en el corazoncito de todos los amantes de las aventuras gráficas, ya que consiguía revivir con muy buen tino las sensaciones prácticamente olvidadas que nos dejaron en su momento las grandes aventuras de Lucas.

Para esta segunda aventura manejaremos de nuevo a Rufus, un holgazán caradura y egoísta que vive en el mundo vertedero de Deponia. Su único objetivo en la vida es escapar de allí, y aunque en la primera parte casi lo consigue junto a Goal, su destino está predeterminado por unos dioses muy, muy crueles... En esta ocasión parece que el mundo de Deponia está amenazado con su destrucción y Rufus tendrá que salvarlo junto a Goal, o por lo menos salvarse a sí mismo antes de su aniquilación.

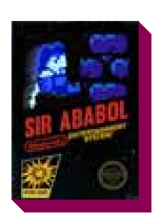
Con este argumento Daedalic nos presenta una nueva aventura gráfica que sigue los cánones marcados en su primer juego, el cual bebía claramente de los clásicos de Lucas. Conversaciones hilarantes, humor ácido y gamberro, situaciones surrealistas que te provocarán auténticas carcajadas, gráficos realizados a mano muy detallistas, animaciones de personajes hechos a base de unos pocos frames, conversaciones desternillantes... y a ello se une el buen hacer al que nos tiene acostumbrados FX Interactive gracias a un doblaje exquisito y unos excelentes extras, como la guía del juego y los dos Hollywood Monsters de regalo. En esencia se trata de una aventura clásica, lo que algunos denominan 'point & click'. Con el botón izquierdo del ratón podrás coger/utilizar objetos o hablar con personajes, con el derecho podrás examinar objetos y, si seleccionas este sistema, con la rueda del ratón accederás al inventario.

¿Y qué novedades incorpora esta nueva entrega? A nivel técnico, poca cosa que destacar. Los personajes, escenarios y escenas cinemáticas son más o menos similares (aunque algunos efectos, como los reflejos en el mar de la intro, dan la sensación de mejorar con respecto a la anterior aventura), y a nivel jugable se controla exactamente igual. Sí, encontrarás más personajes, nuevos escenarios, una historia más absorbente y de mayor duración, y el mismo humor de la anterior entrega, incluso se diría que es más hilarante si cabe. Por tener, tienes incluso el mismo tutorial, aunque adaptado a esta segunda parte y que, por supuesto, te puedes saltar.

En definitiva, Caos en Deponia te trae todo lo bueno que tenía La Fuga de Deponia, pero en mayor cantidad y mejor. Si alguna vez te lo has pasado bien con una aventura gráfica tienes que probar tanto este juego como su primera parte. No te arrepentirás.

3/5

Los amantes de las aventuras gráficas siguen de enhorabuena. Fantástica secuela.



Sir Ababol

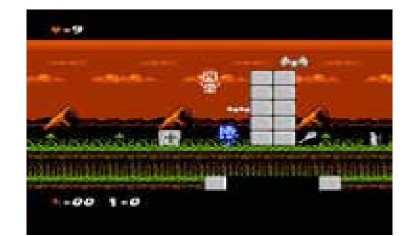
The Mojon Twins también se atreven con la NES

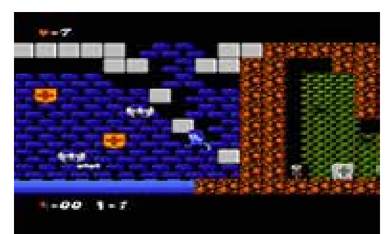
información

sistema: NES
origen: España
publica: The Mojon Twins
desarrolla: The Mojon Twins
lanzamiento: 28/05/2013
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: Gratis. Descarga digital: www.mojontwins.com

Aprovechando el trabajo anterior de Sir Ababol para Spectrum, The Mojon Twins ha rehecho todos los gráficos, compuesto nuevas músicas y reprogramado el juego en C utilizando las excelentes librerías NESLIB de Shiru.

Sir Ababol es un plataformas de exploración en el que tendremos que atravesar el escenario recogiendo 24 de unas curiosas flores y llegar hasta el final. Para ello antes tendremos que evitar o destruir los enemigos y recoger llaves que nos permitan entrar por las verjas que nos vayamos encontrando en nuestro camino. Las flores no están muy escondidas, aunque hay un par de ellas que os obligarán a pensar bien como recogerlas, y mucho ojito, porque si no llegáis con las 24 al final del camino tendréis que volver sobre vuestros pasos, algo no muy recomendable por cierto... Contaremos con 9 vidas, cifra que quizás en un principio se nos antoja excesiva, pero que en las primeras partidas agradeceréis ya que es fácil morir. En cualquier caso los muslitos de pollo que encontramos nos servirán para ganar una vida extra. ¡Bien!



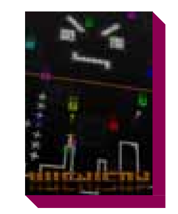


El juego no esconde su herencia anterior para microordenadores. El control es sencillo, nos desplazamos hacia la izquierda o la derecha, y sólo se utiliza un botón para saltar. Eliminamos a los enemigos brincando sobre su cabeza, pero tendremos que ser muy preciosos ya que en ocasiones podemos morir al tocarlos por no haber saltado justo en el coco. El control del salto es correcto, respondiendo al tiempo que pasemos pulsando el botón, y una vez que nos hagamos con el mando será un no parar hasta completar esta pequeña aventura. Gráficamente cuenta con una paleta muy en la línea de los juegos de NES, animaciones para los sprites sencillas pero funcionales y un scroll bastante suave. Quizás sea el sonido lo que más flojee del conjunto general.

Así que, si buscas un plataformas corto pero intenso, con una mecánica sencilla y desafiante deudora de toda una tradición ochentera, no dejéis de probar Sir Ababol para NES, una fantástica sorpresa en el catálogo homebrew para esta consola que ya se ha hecho hueco en nuestra tarjeta con emuladores para la portátil Wiz. ¡Chicos, seguid así, y no dejéis de producir juegos para nuestras queridas plataformas de antaño!



3/5



Huenison

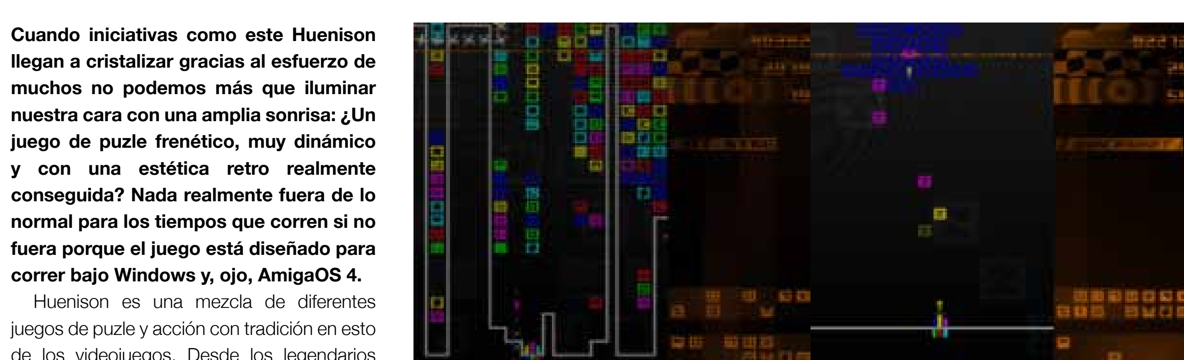
El puzle frenético que te pondrá a prueba

información

sistema: Windows, AmigaOS 4
origen: Reino Unido
publica: RGCD
desarrolla: Retream
lanzamiento: 10/05/2013
género: Puzle
jugadores: 1
precio: 3€

Cuando iniciativas como este Huenison llegan a cristalizar gracias al esfuerzo de muchos no podemos más que iluminar nuestra cara con una amplia sonrisa: ¿Un juego de puzle frenético, muy dinámico y con una estética retro realmente conseguida? Nada realmente fuera de lo normal para los tiempos que corren si no fuera porque el juego está diseñado para correr bajo Windows y, ojo, AmigaOS 4.

Huenison es una mezcla de diferentes juegos de puzle y acción con tradición en esto de los videojuegos. Desde los legendarios Arkanoid, Space Invaders o Qix, hasta los menos conocidos Vital Light u Oil's Well, el juego diseñado por Retream y distribuido por RGCD es una amalgama de ideas que puede que al principio os supere, pero que al poco os haréis con ella y en cuanto comprendáis la mecánica y dominéis los controles esto será coser y cantar... bueno, vale, exageramos bastante. Huenison es difícil y es posible que os estalle la cabeza en vuestro intento de superar los 25 niveles con éxito. Desde la parte superior de la pantalla irán cayendo una serie de cuadros en solitario o por formaciones que tendremos que evitar que lleguen hasta el suelo y para ello nos valdremos con el disparo multicolor de nuestra nave. Dotado de gráficos y músicas muy retro, tendréis que tener algo de predisposición de los puzles rápidos, y en las primeras partidas andaréis algo abrumados por la cantidad de colores de los bloques con comportamientos distintos y la mecánica general del juego, pero una vez estéis 'dentro' todo se hará más fluido, justo cuando aumenta considerablemente la curva de dificultad en los niveles del juego. Muy recomendable.





3/5

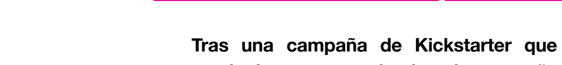








The Tale of Alltynex



Tres de los mejores shooters indie en un solo pack

información

sistema: Windows
origen: Japón
publica: Nyu Media
desarrolla: Siter Skain
lanzamiento: 06/06/2013
género: Shooter
jugadores: 1
precio: 18 € (6,5€ aprox. en compra individual)

Tras una campaña de Kickstarter que ayudará a recoger fondos, la pequeña productora afincada en Londres conseguía sacar hacia delante este proyecto, y aunque la edición física se quedó por el camino, estamos más que contentos por el resultado. Tres estupendos matamarcianos verticales, tres, con una historia profunda, algunas mejoras con respecto a los originales, y mucha diversión por delante.

Os sorprenderán las diferentes mecánicas y lo bien trabajadas que están la obtención de puntuaciones y los combos, sobre todo en el caso de ALLTYNEX Second. La incorporación por defecto del soporte de mandos de control como el "Xbox 360 controller" es un aliciente más para que intentéis disfrutar del juego en un ordenador conectado a la TV de vuestro salón, aunque si no disponéis de ello el teclado también responde a las mil maravillas. Rápido y conciso. La dificultad también es variable, y mientras que en Kamui tendremos continuaciones infinitas (aunque no lo recomendamos por cierto), en RefleX si queremos continuar perderemos nuestra puntuación, y el número de estas continuaciones subirá según pasemos más horas con el juego, muy al estilo Treasure con Radiant Silvergun para Saturn/XBLA. En todos ellos nuestra nave posee una especie de escudo de energía que le protege de los ataques enemigos, aunque de forma diferente, y además aparte del consabido disparo tipo 'vulcan' también podremos contar con misiles teledirigidos tipo Layer Section, un espadón o rayos laser ultra potentes con los que derrotar a los enemigos finales. Hablando de bosses, cuentan en los tres juegos con variados patrones de ataque, destacando los enfrentamientos de Kamui.

El apartado gráfico es espectacular cada uno en su parcela. Mientras que RefleX hace más hincapié en unos efectos de escalado simplemente maravillosos, inspirados en los mejores arcades de los 90 de Sega, Kamui es algo más burdo aunque mantiene el encanto de los sprites pixelados, y ALLTYNEX Second es completamente poligonal, con unas texturas y un diseño muy a lo Layer Section. Cada uno de los juegos pueden ser configurados en diferentes resoluciones, siendo el más versátil ALLTYNEX, gracias a su naturaleza tridimensional con el que poner al máximo la resolución en pantalla (1920x1080 en nuestro TV por ejemplo) y disfrutar de un gran espectáculo. No son títulos que demanden demasiada máquina, y de hecho ALLTYNEX puede correr a 20 o 30 fps desactivando efectos especiales si así lo deseamos para que no renquee demasiado en nuestro ordenador.

Menos brillante ha resultado el apartado musical. Melodías que no quedarán en el recuerdo, dotadas de unas bases que nos recuerdan poderosamente a las bandas sonoras MIDI, pero que al menos cambian según la situación en pantalla.

Nyu Media nos ha hecho un favor a todos los amantes de los matamarcianos. Ninguneado por las grandes del sector, y con una presencia casi testimonial en las grandes consolas, es genial que alguien se preocupe por títulos de este talante, los localicen, adaptene a los nuevos ordenadores y nos los sirvan en bandeja. The Tale of ALLTYNEX es sin duda una trilogía notable, que no puede ocultar sus orígenes humildes de la escena independiente japonesa, pero que se defiende rematadamente bien, son divertidos, equilibrados (aunque quizás RefleX sea el más débil en este sentido), y muy jugables, justo lo que necesitamos hoy en día, ¿verdad?

4/5

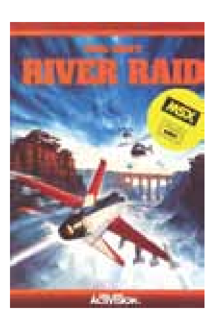
¿Amante de los matamarcianos y harto de los bullet hell? ¿Pero a qué esperas?

más

Nyu Media se ha encargado de la completa localización de tres de los mejores matamarcianos de la escena indie con campaña de crowdfunding en Kickstarter por delante.
The Tale of ALLTYNEX es el excelente resultado, un pack de tres juegos aparecido ya hace un tiempo en Japón (RefleX por ejemplo data de 1997, antes de que comenzara un tortuoso periodo de 10 años hasta su lanzamiento final en 2008) obra de SITER SKAIN, y que por fin podemos disfrutar en occidente sin recurrir a dudosas procedencias y evitando el siempre complejo mundo de la venta de juegos independientes en Japón. Kamui, el mentado RefleX y ALLTYNEX Second son los títulos escogidos para satisfacer a usuarios ávidos del botón de disparo como nosotros.

¿La primera mujer programadora de videojuegos? Carol Shaw, creadora de River Raid, es considerada casi siempre como pionera en esto de los videojuegos. Primero en Atari y luego en Activision su carrera fue corta pero seguro que sirvió para inspirar a muchas más mujeres.

River Raid



SISTEMA: MSX
AÑO: 1984
GÉNERO: Matamarcianos
PROGRAMACIÓN: Activision
PUNTUACIÓN: ****

River Raid es de esos juegos que siempre tendrán para mi una carga sentimental extra por el simple echo de que fue el primer videojuego original que tuve en mis manos, para más inri no lo elegí yo, sino que fueron mis padres los que preguntarían al dependiente: “¿qué juego le puedo comprar a mi hijo para este ordenador?”

Imagino que el dependiente les animaría a que me compraran un estupendo cartucho para mi flamante MSX, quien sabe quizás pude tener un NEMESIS, un F1 Spirit,..., pero mis padres al ver el precio decidieron optar por la opción más económica, entre las que estuvo River Raid en cassette. Y yo… para siempre agradecido.

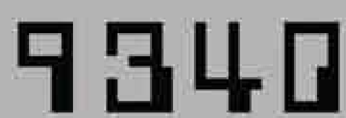
Aún recuerdo aquella cajita perfectamente ilustrada con unos colores llamativos que me hacían presagiar buenas aventuras a las manos de aquel caza, pero no las tenía todas conmigo y recuerdo preguntar, —¿Padre donde está el reproductor de casetes? —¿El qué?
— Pues lo que hace falta para que yo pueda jugar a esto en mi ordenador. —¿Cómo?

Afortunadamente, Antonio, mi vecino y pieza fundamental en mi relación con los ordenadores y videojuegos, me prestó la suya y aquel fin de semana del 84 posterior a los días de Navidad fue todo un éxito.

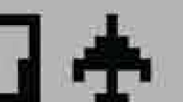
River Raid era todo lo que yo necesitaba, un germen de los shooters verticales, con un *gameplay* sencillo y progresivo en su dificultad perfecto para que te engancharas a los mandos de aquel joystick con base y botones rojizos impoluto listo para ser machacado. Desafiaría a submarinos, aviones, tanques, globos… volando sobre lo que podría ser un Cañón del Colorado infinito. Por si fuera poco además andábamos cortos de combustible, ¡mi caza chupaba gasofa como un Ferrari! Afortunadamente en mi camino iría encontrando los escasos tanques de gasolina estratégicamente situados que aliviarían esta angustia.

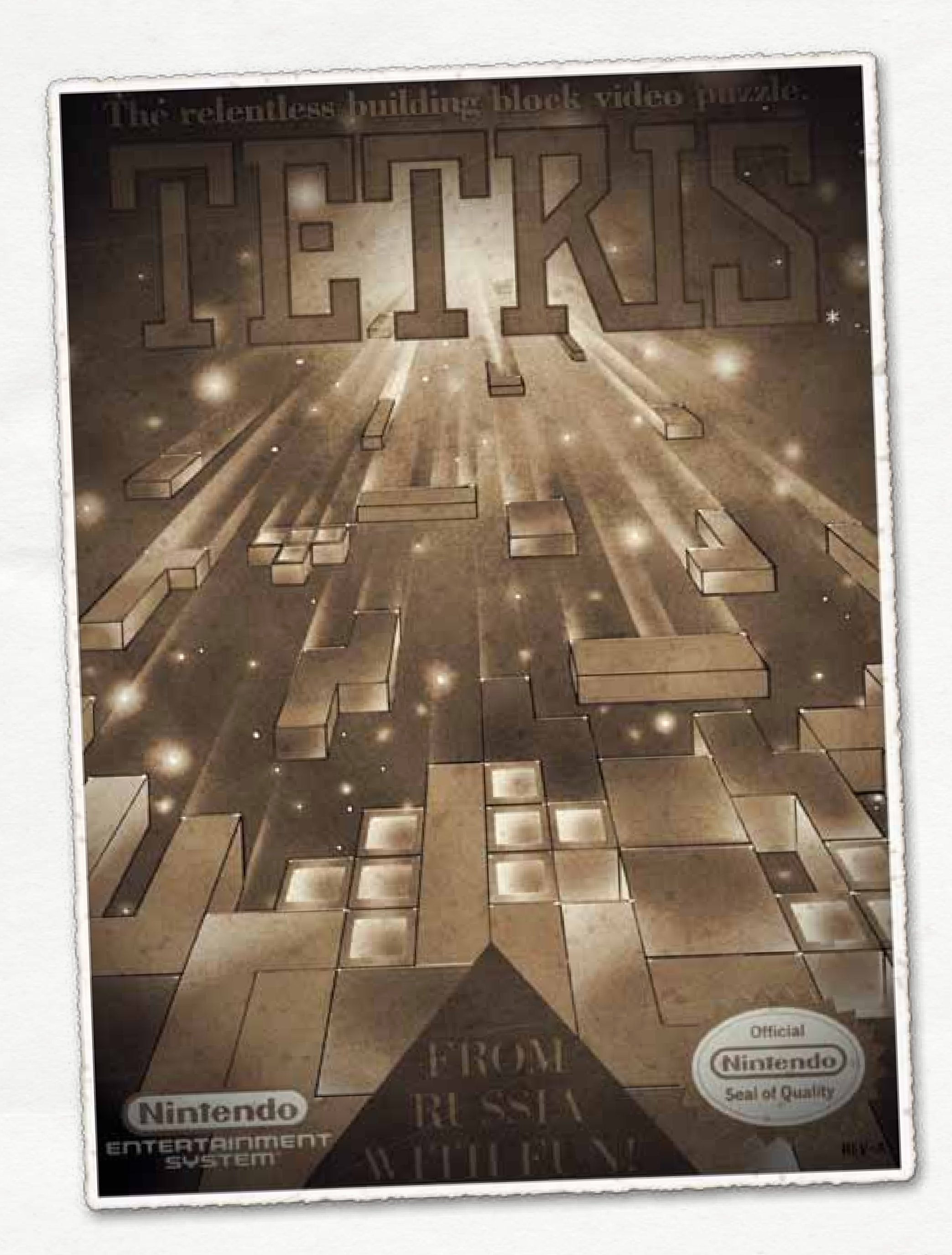
Bueno y qué os voy a decir del sonido. Era lo primero que escuchaba en mi MSX y aquello sonaba a gloria. Los enemigos poseían efectos característicos que nos ponían en alerta y la falta de combustible emitía un sonido para angustiarnos hasta encontrar algún que otro tanque… o hasta admitir nuestro trágico final.

Sólo tengo palabras de elogio para la productora, Activision, a la que dicen ser primera diseñadora de videojuegos, Carol Shaw y como siempre para mis padres, porque en aquel momento donde había que tomar una decisión crítica, ellos dirían algo así como: —¡Este con el River Raid ya tiene bastante!



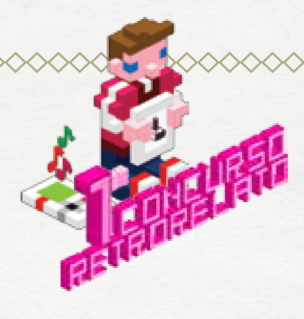






Durante los pasados meses de mayo y junio de 2013, celebramos en RetroManiac el primer concurso de RetroRelatos, una iniciativa mediante la que nuestros lectores podían escribir pequeñas historias relacionadas con situaciones, personajes o vivencias de videojuegos retro. Fueron más de los 30 trabajos recibidos pero sólo los ganadores pudieron llevarse los premios concertados gracias a los patrocinadores del concurso. Tras la deliberación, el jurado compuesto por miembros de la redacción de la revista declararon ganador con el primer puesto a **Jaime Ribolleda** por su relato 'Salto de Fe', en segundo lugar a **Axel A. Giaroli** por 'La casta de los eternamente vencidos' y en tercero a **Alexkidd** por 'Freddy Hardest Prologue'. . A continuación os ofrecemos los textos de estos ganadores. ¡Esperamos que os gusten!





Salto de Fe

Por: Jaime Ribolleda

[73,68425]
¡Qué hermosa es esta ciudad! No puedo dejar de maravillarme de los logros alcanzados por una sociedad joven como la nuestra. La revolución trajo consigo un régimen duro pero justo y, sobre todo, ordenado en extremo. Cada miembro de nuestra sociedad tiene un rol muy concreto que cumplir, y nadie se lamenta por ello, pues entendemos que cada cual es igual de importante para el resto, ya que sin esa colaboración, sin llenar los huecos dejados por los demás, no seríamos tan prolíficos.

Sí, soy feliz, y no me avergüenzo de ello.

[75,37951]
Siguen las habladurías sobre el nuevo régimen y su terrible secreto. Rumores sin duda, nacidos de las inevitables sombras que toda luz intensa crea, y de aquellos que moran (y medran) en ellas, alimentados de un interminable ciclo de odio y mentiras. Pero todos hemos oído las historias acerca de las desapariciones, y conocemos a alguien que, a su vez, conoce a alguien que se ha esfumado sin dejar rastro.

Será una cuestión de carácter, pero me cuesta creerlo.

[82,15957]
¡Ah, qué rápido crecen los niños! Son mi mayor alegría y orgullo, y veo en ellos una parte de mí que creía perdida. Resulta obvio que han heredado mi complexión, y que su altura será igual a la mía, como la mía lo es a la de mi padre.

Pero, a la vez, son la prueba tangible de que el tiempo pasa, imperturbable. Y en ocasiones siento un cierto odio, pues me hacen sentir el aliento de ese inagotable depredador en la nuca. Aunque luego pienso que ellos no tienen culpa, y que están tan a merced de esa bestia inclemente como yo mismo. Que es culpa mía que se vean abocados a esta carrera desenfrenada, imposible de ganar, que es la vida. Y se me parte el corazón.

[85,97687]
Dentro de mi departamento, uno de los camaradas lleva varios días sin aparecer, sin motivo aparente o aviso previo. Lo que es muy extraño, pues todos somos conscientes de las severas penalizaciones que acompañan a las ausencias injustificadas.. Nadie quiere ser responsable de la desdicha de los otros tres miembros de su grupo de trabajo.

No he podido evitar notar que el camarada desaparecido y yo somos del mismo tipo, alto y delgado, que otro de los [desaparecidos] nombrado por un vecino. No hay que buscarle los tres pies al gato, claro, pero la idea me ha producido un escalofrío.

[86,34361]
Parece que esta reciente desaparición me ha afectado más de lo que creía. Escudriño las sombras y me siento controlado, seguido. En un par de ocasiones he visto a unos tipos altos, casi tanto como yo, cuyos rostros, inclinados hacia delante, permanecen inescrutables, con la excepción de unos ojos penetrantes que parecen capaces de ver los más oscuros rincones del alma. Si tal cosa existe.

No he dicho nada a mi mujer. No quiero que piense que estoy paranoico o, peor, que soy un disidente.

[88,13488]
Estoy seguro: me están siguiendo. ¡Soy cuatro veces imbécil! ¿Quién me mandaría indagar sobre la desaparición reciente? Sólo pregunté a los miembros del comité supervisor si sabían algo al respecto; probablemente movido por el miedo que empezaba a sentir.

Creo que pediré un permiso; dejaremos la ciudad un tiempo.

Esta noche hablaré con mi mujer.

[90,78645]
¿Dónde diablos estoy? ¿Qué ha pasado?
Recuerdo sentirme mareado. Fui al baño a refrescarme, y a continuación me desperté en esta habitación gris; un cubo en el que apenas si alcanzo a ponerme en pie.

¡Mierda! Seguro que esto es por haber preguntado por la desaparición. ¡Sólo espero que mi mujer y los niños estén bien!

[91,65478]
Por fin se abrió la puerta. Pensaba que venían a buscarme, que alguien me daría una explicación. Pero sólo se abrió la puerta.

Fuera de la celda (pues esto es una prisión de algún tipo) he encontrado una comunidad colorida y de lo más variopinta. Ancianos que, de no estar su espalda encorvada, hubieran sido tan altos como yo, y jóvenes de ánimo inquebrantable y adaptable. Gente nerviosa y otros que parecen pasar el tiempo sentados, hagan lo que hagan.

Imagino que somos una colección de presos políticos. Pero cuesta creer que se pueda meter en un mismo saco a gente tan diversa.

[93,45615]
He tratado por todos los medios de alcanzar alguna conclusión sobre qué me ha llevado a este agujero, con la idea de que esa información puede ser la clave para determinar cómo salir de aquí, pero nadie quiere hablar

Los más veteranos parecen opinar que mi pragmatismo es enternecedor en su inocencia.

Qué habrá sido de mi mujer y de mis hijos. Pienso en ellos constantemente. En si estarán bien, o si mi indiscreción les habrá llevado a acabar en un lugar como éste.

[93,95162]
He trabado amistad con uno de los prisioneros, que aparentemente llegó aquí poco antes que yo. Un tipo bajo y fornido. Muy afable. Una de esas personas que llenan un gran hueco en el mundo. Me recuerda a mi añorada mujer.

Parece que ha tenido más suerte que yo en la búsqueda de información. Se dice que todos los que estamos aquí tenemos un rol que cumplir; que todos somos piezas indispensables. Especialmente gente como yo. Que sin personas de mis características, es imposible evitar la cumbre.

¿Qué características? ¿Qué cumbre?
Empiezo a ver que esto no es una mera prisión. Hay algo oscuro y fétido tras estos muros. Y tengo miedo.

[94,57896]
Pasando cerca de una de las mesas de los veteranos, he alcanzado a oír dos palabras crípticas: el salto. Pregunté a mi amigo acerca de ello, y dijo que él también había oído hablar de ello, pero no sabía de qué podía tratarse.

Entretanto, veo aparecer nuevas caras entre los prisioneros al mismo ritmo al que otras desaparecen. Todos deben darse cuenta de que algo pasa, pero nadie dice nada.

[96,15786]
Hoy me crucé con mi amigo en una de las galerías altas. Pasó por mi lado sin verme, balanceándose como un borracho. Le cogí antes de que cayera por las escaleras. Traté de hacerle volver en sí, en vano. Está catatónico.

Unas horas después, conversando con otro de los prisioneros -uno de esos tipos que aún en prisión se las apañan para disfrutar del viejo arte del chismorreo-, llegué a la conclusión de que mi amigo había descubierto que el prisionero que había llegado justo antes que él desapareció hace dos días.

Sin motivo, en mi mente dos palabras resuenan con aterradora intensidad: el salto.

[98,32485]
Apenas si puedo escribir. O pensar. El miedo me atenaza las entrañas, no dejándome respirar, y una capa de sudor frío me cubre el cuerpo.

Mi amigo ha desaparecido.

Por favor, que alguien me ayude... Soy el próximo.

[98,37486]
Imposible probar bocado.
Ni el agotamiento logra que pueda dormir.

Se me cierran los ojos y sueño que caigo. Giro y giro y giro, junto a otros prisioneros, que se alinean en perfectas formas geométricas. Despierto con el corazón desbocado, incapaz ya ni de sudar por la falta de hidratación.

[102,45612]
No sé si han pasado dos días o dos meses. Tengo los labios agrietados y sangrantes, pero cada vez que me llevo algo a la boca, vomito.

Hoy traté de suicidarme, golpeándome la cabeza contra la pared, pero estoy demasiado débil. Y parece que soy demasiado alto para poder colgarme. Para morirse de la risa.

[102,86485]
Esta madrugada vinieron a por mí. Creía que estaba resignado, que verles llegar sería un alivio. Pero algo se rompió en mi interior, pensando en mi adorada mujer y los pequeños, y me enfrenté a ellos con todo lo que me quedaba. Que, la verdad, no era mucho. Dos tipos achaparrados me subyugaron y entre los dos me arrastraron, largo e inerte, hasta un pequeño cuarto cuadrado. Me tiraron de cabeza, sin miramientos, y cerraron la puerta tras de sí, dejándome en la más completa oscuridad.

Debo revisar mi definición de lo que es el pánico absoluto.

[103,78645]
No sé cuánto tiempo ha transcurrido. Imposible calcular el paso del tiempo en la oscuridad. De pronto, una de la paredes ha comenzado a deslizarse hacia arriba, dando paso a una luz cegadora.

A gatas, sin fuerzas para ponerme en pie, me he arrastrado hasta el hueco abierto. Al asomarme, me he quedado sin respiración y, desesperadamente, he tratado de retroceder, de alejarme.
Más allá del hueco abierto, un pozo cuyo fondo no se vislumbra.

Agazapado como un animal enjaulado, con la espalda pegada a la pared más alejada y en el paroxismo del terror, he notado como mi cuerpo parecía alzarse. Fruto sin duda de la adrenalina que corre por mis venas.

He visto entonces que el suelo se estaba inclinando hacia el hueco.

Es curioso cómo crees que has tocado fondo, que has probado todos los sabores del terror en tu boca. Y cómo puedes alcanzar nuevas cotas de horror que llevan al cerebro a formar pensamientos como éste, en un desesperado acto de defensa ante una situación con la que es imposible lidiar.

Voy a morir.

[103,99891]
La inclinación del suelo crece lentamente y la gravedad comienza a ejercer con desapasionada eficiencia su acción sobre mi cuerpo, macilenta sombra de lo que fue. Pateo con desesperación, arañando el suelo hasta arrancarme las uñas mientras grito hasta quedarme sin voz; dejando surcos sangrientos en mi fútil intento de evitar lo inevitable.

Las fuerzas me abandonan. Por fin, dice una parte de mí.

La sensación de vértigo desaparece tras los primeros segundos de caída.

[104,13790]
En esta interminable caída he alcanzado a ver la luz.

He podido notar claramente que una conciencia superior guía mi camino. Poco a poco, sin atisbo de duda, una mano invisible me dirige. Ahora sé que hay un destino esperándome, que tengo un lugar que ocupar.

He entendido que 'el salto' es un salto de Fe.
Ya no tengo miedo. Ni aún en el momento en que, encajado entre otros de los prisioneros con los que he compartido mi encierro, siento que me desvanezco, que desaparezco.

Conforme el mundo se desdibuja, yendo y viniendo ante mis cansados ojos, y las fuerzas me abandonan, estoy tranquilo, pues ahora sé que hay algo más que lo que vemos.
Que alguien ahí fuera, cuidando de mí. De nosotros.
Y creo en un mundo venidero, mejor y más justo.

Con un último pensamiento para mi familia, dejo este mundo. Y estoy en paz.
Me confío a ti, Señor.

"¡¡Bien, otro Tetris!!"

La casta de los eternamente vencidos

Por: Axel A. Giaroli



Sentí su llegada mucho antes de oír sus pisadas, antes incluso de oler su sangre. Su determinación y voluntad me parecieron transparentes nada más verlo cruzar el umbral. Su mirada la conocía muy bien, era aquella firmeza fanática que había estado observando a lo largo de una vasta generación. Distinto rostro, mismo adversario.
Sonreí mientras bebía mi copa de sangre con absoluto deleite, contemplando al victorioso paladín de la verdad y la justicia que avanzaba con ardorosa ira divina. Luego dejé mi copa en el brazo de mi trono y me levanté del mismo para recibirlo como se merecía. El eco de mis aplausos fue, junto con los pasos del que aspiraba cazarme, lo único que se escuchó en la abovedada habitación. Se detuvo en medio del cuarto, pero aquella mirada desafiante continuaba como un emblema en honor a su incorruptibilidad.
– ¡Excelente! No me has defraudado. Puedo ver delante de mí a todo un campeón, un hombre que ha visto con sus ojos directamente a la muerte y no ha pestañeado. Has conseguido llegar hasta aquí; eso en sí mismo es una gran proeza.
No me dice nada, se limita a seguir observándome en completa tensión. No baja la guardia, ni siquiera cuando vuelvo a sentarme en el trono y comienzo a beber nuevamente de mi copa.
– Pero la noche aún no ha terminado. – comento – No, desde luego que no ha terminado.
En ese momento me contesta y oigo por vez primera su voz. Ni siquiera en los descendientes ha cambiado el mismo tono petulante de su discurso.
– ¡No te burles de mí! ¡Sabes perfectamente para qué he venido!
– Sí... claro. – respondo – Esto empieza a ser realmente aburrido. Puedo notarlo, ¿sabes? Tienes el mismo porte que tenía tu abuelo. A tu padre no te pareces mucho, pero a tu abuelo sí... un gran adversario. ¿Serás también tú un gran adversario?
– ¡Cállate! – me grita
Y para completar su insolencia, extiende el tan odiado Vampire Killer y lo lanza contra mí. Aunque por desgracia para él, en el momento en el que llegó a mi trono yo ya me había teletransportado hasta su lado. Con un solo brazo le agarré con rapidez del cuello y lo levanté a pulso.
– No te equivoques, imbécil. Sólo has llegado hasta aquí porque así lo he querido, ni más ni menos –expreso seriamente.
Justo antes de intentar apartarse con una patada vuelvo a trasladarme automáticamente hacia mi trono. Él se gira manifestando un rostro patético y lleno de ira absurda.
– Quiero proponerte un trato. Algo que puedes considerar como un premio por... tu valentía, por decir algo. Únete a mí y te concederé más poder del que cualquier rey o papa pudiera imaginar, incluso te ofrezco

vencer definitivamente a la muerte. ¿Qué me dices?
– ¡Ahórrate tus diabólicos ofrecimientos! ¡Mi voluntad es férrea!
– Eso me figuraba... los Belmont nunca habéis destacado por vuestra inteligencia. Déjame intentar enfocar esto de otra forma, te explicaré exactamente cómo va a terminar el asunto. Cada cien años yo regreso. No importa el resultado que vaya a producirse en esta batalla; al final, cuando por fin la última gota de sangre de los Belmont se vea sepultada bajo la arena del tiempo, yo acabaré por resurgir y finalmente tendré el mundo bajo mis pies para toda la eternidad. Muy posiblemente esa última sangre sepultada sea la tuya y ese día sea esta noche. ¿Aún quieres seguir adelante?
Su respuesta fue grosera. Extremadamente grosera. Escupir hacia las escaleras de mi trono es algo que no tiendo a tolerar cuando encima me he comportado como un excelente anfitrión. La ira me embarga tan fuerte que incluso acabo por agrietar mi copa con la presión de mi temblorosa mano izquierda.
– ¡Levántate y lucha, monstruo! ¡Es hora de que te envíe al infierno del que nunca debiste regresar!
– Acabas de cometer un error que pronto vas a lamentar...
Con toda mi velocidad, le lanzo furioso mi copa con los últimos restos de aquel líquido carmesí. Él demuestra que tiene sus reflejos muy bien entrenados y esquiva el proyectil dejando que este se haga añicos contra el suelo. Mientras hace esto yo desaparezco para intentar atacarle por sorpresa. Aparezco en su espalda con la intención de morderle el cuello pero él se revuelve rápido y, como el bruto animal que es, me da un severo cabezazo en el rostro. Yo lanzo un chillido que cualquier inculto mortal -incluyendo este maleducado- habría descrito como diabólico y desaparezco antes de recibir el tan conocido como desagradable abrazo del Vampire Killer. El látigo sisea en el aire y daña seriamente uno de mis más caros candelabros. Desde luego, él me las iba a pagar todas con intereses.
Con mi desaparición la habitación se llena de silencio. Puedo notar como el joven corazón de mi adversario se agita en su pecho, pero tengo que admitir que como soldado santo mantenía muy bien la calma.
– ¡Déjate ver, cobarde! ¡Ven aquí y pelea como un hombre! – me grita
– No sabes con quien te has metido... ¡niñato!
El eco de las paredes y la forma abovedada de mi habitación protege perfectamente la ubicación de mi posición.
– ¡Yo soy la mano izquierda de la oscuridad, el dedo índice de Lucifer! ¡Allí donde señalo condeno o glorifico! ¡Mía es la voluntad de hacer que este mundo se humille ante mi poder!
Me carcajeo. Noto como mi antagonista comienza a arrugar la cara por la furia.
– Y tú... ¿qué eres tú más que un patético mortal? ¡Vuestro tiempo ha terminado! ¡Yo he vencido a la Muerte! ¡Ahora ella me sirve, es mi segundo lugarteniente! ¡Nadie puede interponerse en mi camino porque mi voluntad es la más fuerte!
– ¡Tu arrogancia es la debilidad que proyectará tu caída! – contesta
– ¡Mientras quede vivo algún Belmont, jamás permitiremos que tu oscuridad salga victoriosa!
– Oh... eso puede arreglarse.
Aparezco rápidamente en mi naturaleza más brutal. Era muy desagradable utilizar aquel aspecto fórmico y gargóleo, pero la perseverancia de mi oponente me había obligado a tomar aquella apariencia tanto para someterlo de manera más sencilla como para intentar amedrentarlo por el temible aspecto que presentaba. Con mis brazos sujeté a mi adversario y volé directamente hacia las vidrieras del rosetón. Cuando las atravesamos, una avalancha de fragmentos de cristal se precipitó en mi salón. Pudimos notar la fuerte lluvia que estaba cayendo sobre los tejados de mi castillo. Extendí mis colmillos directamente hacia su rostro, pero él pudo sacar uno de sus brazos y me ensartó un crucifijo en el ojo derecho. Debo decir que aquello me dolió mucho, tanto que no tuve más remedio que soltarlo en pleno vuelo. No recuerdo otro dolor más intenso, sin duda esa experiencia había sido de las más molestas que había vivido. Pero más que el dolor, lo que me palpitaba era la ira que me había generado. Cuando por fin conseguí sacarme aquel inmundo artefacto del globo ocular -por supuesto, quemándome la mano en el proceso- procedí a buscar con el otro ojo que me quedaba, y con mi avanzada capacidad de olfato, al objetivo. Quizás había tenido suerte y se había precipitado hasta su final. Aunque por supuesto, en aquel momento prefería que estuviese vivo para poder saborear un tormento muchísimo más adecuado. La fortuna me sonrió cuando vi que con sus buenos reflejos había conseguido enganchar su temible arma contra una esquina de los tejados. Ahora colgaba a más de seis mil pies de altura y yo desde arriba podía, simplemente con empujar el látigo, dejar que el cazador cayese hasta su muerte. Me acerqué a aquella posición de superioridad y me permití el lujo de volver a mi anterior forma sublime. Mi capa ondeaba en el viento y mi sonrisa se reflejaba con la luz de cada trueno que impactaba contra mis dominios.
– Y aquí es donde la semilla de los Belmont acabará por ser cortada de raíz. ¡Cuando llegues al Infierno saluda a tus ancestros de mi parte!
Justo cuando iba a soltar la Vampire Killer, aquel joven ridículo me lanzó una botella de agua bendita que alcanzó una de mis piernas quemándola en el proceso. Después, cuando volví a la base del látigo, al observar más abajo pude notar que el cazador ya no estaba. Durante un rato me quedé perplejo, preguntándome hacia donde se había dirigido. De repente, se abalanzó sobre mí por sorpresa y caímos de nuevo por otra de las vidrieras del castillo. El impacto contra el suelo fue desagradable, pero no tanto como la lluvia de puñetazos que fue chocando posteriormente contra mi rostro.
– ¡Muere, monstruo! – rugió en la vorágine – ¡Tú ya no perteneces a este mundo!
No podía responder bajo aquellas condiciones, pero en un movimiento desesperado conseguí empujarlo contra una columna lejana. Por fortuna, su constitución humana era mucho más débil que la mía, y ya no tenía su látigo para poder someterme.
– ¿Y ahora qué? Ya no te quedan más trucos.
– Tengo algunos ases en la manga...
Otra botella de agua bendita aterrizó en mi pecho, la quemadura me hizo proyectar un alarido. Furioso cargué contra él y lo levanté por el cuello sobre la misma columna contra la que él estaba apoyado.
– Se acabó, Belmont. Este es el final.
– Sí... es el final... – me dijo. Luego señaló hacia la ventana. – El final para ti.
Al girar mi cabeza pude ver como el tan odiado sol salía para golpearme con su fuego infernal. Comencé a sentir un dolor indescriptible, más incluso que el de aquel ojo que me habían atravesado.
– Cuando vayas al Infierno, recuerda mi nombre. – expresó mi adversario – Soy Richter Belmont, y hoy te he vencido.
En medio del dolor pude balbucear algo de su nombre. Después, mientras me disolvía, una risa histérica se apoderó de mí.
– ¡No... tienes... nada que... hacer! – contesté – ¡Pues sólo eres... la semilla... de una casta... eternamente... vencida!
La oscuridad se apoderó de mí, pero eso ya no importaba. Sabía que a diferencia de mi adversario, yo algún día resurgiría para poder conseguir completar mi gloriosa búsqueda.

Freddy Hardest Prologue

Por: Alexkidd

-¿Qué ha pasado?... ¿Dónde coño estoy?... - Freddy despertaba poco a poco de un ensoñamiento casi comatoso mientras le llegaba un alud de sensaciones.

Antes de darse cuenta de la situación en la que se encontraba, su cuerpo ya empezaba a mandarle esas señales que él tan bien sabía identificar. Un dolor inmenso de cabeza, sequedad en la boca, unas ganas casi irremediables de vomitar, y algunas partes del cuerpo doloridas que no recordaba haberse golpeado. Sí, joder, era una resaca.



Pero esta no era como las demás, esta vez no había despertado al lado de alguna rubia despampanante en una buena cama y con un caro amanecer artificial que ofrecían ciertas suites de moteles espaciales en el meteorito de turno.

Enseguida comprendió que esta vez la había cagado, y la había cagado de verdad.

-Joder...- Fue lo primero en salir de su boca al ver el cuadro de mandos hecho añicos y una botella de Jack Daniels vacía en el suelo. Todo empezaba a cobrar sentido... pero a Freddy casi le da un infarto al levantar la vista y ver la cúpula de su nave destrozada... Casi por instinto de supervivencia, Freddy aguantó la respiración buscando bajo el asiento la botella de oxígeno de emergencia, mientras se daba cuenta de que, si no hubiera oxígeno donde quiera que se hubiera estrellado, ya estaría muerto hace ¿cuánto?

Al mismo tiempo que intentaba acomodar su dolorido cuerpo en el "Trono de Hierro", como él lo llamaba, Freddy comenzó a recordar cómo había llegado hasta allí.

A su mente llegaban imágenes del mejor y más concurrido pub estelar de moda en todo el sector, el Sinclair 128K. Todo el mundo quería ir al Sinclair 128K, era de sobra conocido porque allí "todo el mundo acaba cargado", como se solía decir.

Allí, Freddy se encontraba en su salsa ya que conocía a casi todo el mundo. Había un ladrón llamado Goody, un tipo algo introvertido y siempre con un ladrillo en la mano, a Freddy le gustaba porque siempre podía beber cerveza con él, le daba energía decía.

Había otro tipo, siempre enfadado, no conocía su nombre pero todos le llamaban "Renegade", a Freddy le divertía ver la facilidad que tenía para meterse en peleas, siempre él sólo contra un montón de gente. –Hay que tener los cassettes bien puestos.- pensaba Freddy...

Pero esa noche iba a ser distinta, se dió cuenta en cuanto vio a un crío en pañales , gafas de sol y un coco en la mano entrar por la puerta. -Se me está yendo la olla...- pensó Freddy.

Pero él era un playboy, un juerguista mujeriego, no en vano le apodaban Freddy "Hardest". Entre la maraña de personajes estrafalarios y extraños del Sinclair 128K, él estaba por encima. Estaba pixeladamente musculoso, tenía un tupé enorme y una mandíbula más enorme aún digna de aparecer en las mejores pantallas de carga. ¿Qué coño no podía hacer él?

La respuesta llegó rápida a su mente dolorida y cada vez más consciente... - Esquivar meteoritos borracho...- se dijo a sí mismo.

Así que allí estaba, estrellado en un planeta con oxígeno y por lo que podía ver por la cúpula destrozada, desértico.

No había muchos planetas con esa descripción y Freddy no era un idiota, ¿juerguista? sí, pero no era un imbécil ni un ignorante. Al asomarse por una escotilla lateral de la nave, sus dudas se confirmaron. El paisaje sin vida, del suelo emergían unos seres como tubérculos gigantes con ojos, colonias de hormigas capaces de saltar abismos... poco o nada podía sobrevivir en la superficie, no cabía duda.

-¿Esto es... Kaldar? NO-ME-JODAS....- Freddy conocía el planeta, no hay muchos planetas con atmósfera respirable, desértico y la tecnología que estaba buscándole en ese mismo instante.

Robots voladores autotripulados buscando restos de la nave que acababa de entrar en la atmósfera. En cuanto la nave entró en el planeta, ardiendo, saltaron todas las alarmas, por cojones que saltaron.

¡Joder que si conocía el planeta! Freddy siempre lo llamaba "ese puto planeta lleno de @#$%& verdes de orejas puntiagudas y mala hostia".

Medio segundo después, Freddy se recordó a sí mismo su apodo: "Hardest".

En silencio, se puso su última camiseta monocroma limpia, agarró su blaster , y apuró la botella de Jack Daniels mientras se abría la escotilla de emergencia.

- Soy Freddy Hardest, de Manhattan South. -

Música de Freddy Hardest empieza

Punch-Out! NES (Nintendo) **1990**

El camino hasta aquí no había sido fácil, diez rivales ya pisaron la lona bajo nuestros puños y lo único que nos separaba de tocar la gloria era Mr Dream, una auténtica bestia parda que provenía de las lejanas tierras de Dreamland. Doc Louis, nuestro entrenador, nos miraba fijamente mientras subíamos al ring, ya habíamos planteado la técnica a seguir en aquel último entrenamiento en Battery Park y veníamos con la moral muy alta tras derrotar a rivales tan duros como Soda Popinski o Don Flamenco, pero aún así, el hecho de tener que plantarle cara a semejante mole era motivo más que suficiente para estar alterado.

La campana sonó y el combate con Mr Dream comenzó, en el se ponían a prueba por última vez todas las facetas que ya habíamos demostrado en anteriores combates, pero llevadas un paso más allá. Reflejos de acero, una sabia utilización de nuestros uppercuts, cubrirse en el momento adecuado y golpear en las partes correctas de nuestro adversario eran la clave, al conseguir aunar todas estas facetas y mantenerlas a lo largo de los rounds conseguimos lo imposible, Mr Dream quedó KO y haciendo las veces de arbitro, Mario nos proclamó campeones de la WBVA.

Lo que nunca sabremos es que habría pasado si en lugar de Mr Dream, nos hubiéramos enfrentado con el que ocupaba su lugar tiempo atrás, Mike Tyson, quién tuvo algunos problemas con los organizadores del evento y abandonó misteriosamente la competición, sin dejar rastro.





DESERT STRIKE™
RETURN TO THE GULF

¿Cuántas veces hemos soñado con ser héroes salvando personas y obstáculos en arriesgadas misiones?

En la historia de los videojuegos hubo un momento en el que se desató la creatividad y surgieron tramas complejas y mecánicas interesantes. Entre ellas podemos destacar los rescates y las misiones de acción, con todo tipo de situaciones límite. Aunque antes de tratar la saga que nos ocupa, vamos a recordar también dos preciosos juegos a modo de antecedentes..., recordemos dos preciosos juegos a modo de antecedentes...

Por: **Gryzor87**

1982
Choplifter (Apple II)

Un imperio malvado (Bungeling Empire) mantiene prisioneros a unos rehenes fuertemente custodiados por tanques, aviones y torretas antiaéreas. Gracias a nuestra pericia como pilotos, nos adentraremos en territorio enemigo abriéndonos paso con nuestra munición hasta llegar a los edificios que los retienen. Una vez allí debemos asegurar la zona destruyendo todo para rescatarlos con garantías. Entonces regresamos a la base poniéndolos a salvo. Como la carga máxima es de 16 pasajeros, estaremos yendo y viniendo a expensas del rearme enemigo. A más rescates más tensión.

En las diferentes versiones del juego podemos ver muchos escenarios: desde desiertos hasta mares repletos de buques enemigos. Fases diurnas y nocturnas, incluso hasta unas misteriosas y oscuras cuevas (!)

El éxito que tuvo este juego lo llevó de los sistemas domésticos a los salones recreativos, cosa poco frecuente, pues casi siempre sucede al revés. Y además contó con numerosas versiones en casi todas las plataformas de entretenimiento electrónico del momento.



Choplifter fue un auténtico exitazo en aquellos años, convirtiéndose además en uno de los pocos títulos que fueron versionados desde el ordenador hasta la máquina recreativa, y no viceversa, como era lo habitual.

1984
Raid on Bungeling Bay (C64)

Nuevamente tenemos al malvado imperio Bungeling ocupando unas islas en las que trabajan incansablemente unas factorías bélicas armando un acorazado. Defendidas por aviones, cañones y misiles, las instalaciones resultan difíciles de traspasar. Pero contamos con un helicóptero capaz de disparar de frente y lanzar proyectiles a tierra. La misión se antoja trepidante: frenar el avance industrial bombardeando las fábricas y el astillero.

A partir de aquí todo son tiroteos y tensión mientras destruimos los objetivos. Tenemos un portaaviones base donde acudir para reponer daños, pero debemos ser rápidos y habilidosos, ya que el imperio enemigo se rearma con facilidad y no da tregua. La mecánica de permanecer sobre una fábrica lanzando bombas mientras nos defendemos de los proyectiles y posibles ataques a nuestro portaaviones crea una tensión sin precedentes. Y además el juego nos echa un pulso: como la tela de Penélope, todo lo que destruyamos se reconstruye a no ser que volemos en pedazos cada fábrica.







1992
Desert Strike (Megadrive)

Justo un año después de finalizar la Guerra del Golfo (1991), Electronic Arts lanzó el primer juego de esta exitosa saga, mezclando la moda militar del momento y los ingredientes de Raid on Bungeling Bay y Choplifter en un escenario con vista tridimensional isométrica.
Al arrancar el juego vemos un helicóptero Apache AH-64 sobrevolando el desierto mientras suena un tema potente a base de guitarras heavy a toda velocidad. Una propuesta moderna e impecable no exenta de cierta polémica por el reciente conflicto.
El caso es que cuando Desert Strike (cuyo nombre es un guiño a la operación 'Tormenta del desierto'/Desert Storm) cayó en nuestras manos, el asombro y el entusiasmo con que fue acogido nos llevó a vivir experiencias trepidantes salvando rehenes, destruyendo objetivos o desplegando el arsenal de nuestro helicóptero.

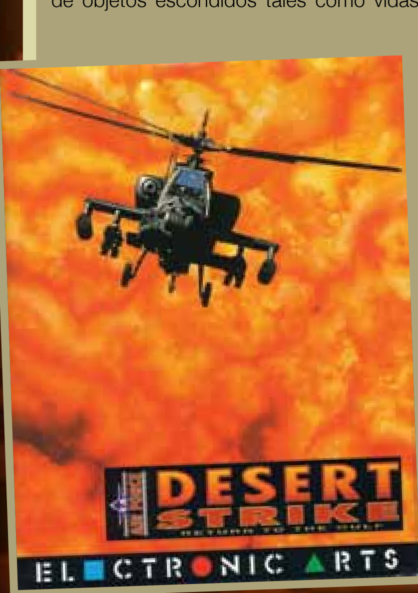
El argumento es simple: el general Kilbaba amenaza con la tercera guerra mundial desde un emirato árabe. Se planea un ataque nuclear sobre EEUU y nosotros lo impediremos superando nada menos que 27 completas misiones.

El juego se estructura de la siguiente forma: nos dan unas instrucciones sobre la campaña que se va a llevar a cabo, y seguidamente la acción se desarrolla en una zona bastante extensa donde ejecutaremos cada uno de los objetivos de la misión. Cuando completemos las tareas de la lista cambiamos de campaña y zona. Es absolutamente brillante la forma tan ordenada en la que se organiza el planteamiento del juego. Tenemos una pantalla de status con información detallada sobre objetivos, características, ubicación y misiones completadas (ver imagen). Además contamos con un mapa de la zona donde localizar todos los elementos. Los controles son sencillos: disparar, moverse y recoger con nuestro gancho automático el combustible, las armas, el blindaje o las personas. El juego termina si perdemos todas las vidas o si cometemos un error grave en la misión (SNAFU), tal como matar a un diplomático, no llegar a tiempo para detener una detonación, o incluso destruir por equivocación un puesto de nuestro ejército. Sin duda todos estos elementos multiplican la adicción y el reto que propone la saga.

Dotado con una ametralladora, proyectiles Hydra y misiles Hellfire, nuestro Apache está listo para dar guerra en desiertos, mares y dunas. Nuestra suerte depende de la habilidad que tengamos en la acción, porque a partir de aquí se sucederán toda clase de acciones bélicas: la destrucción de arsenales, la voladura de centrales eléctricas, el rescate de soldados perdidos, la detención de agentes secretos, el desmantelamiento de lanzaderas Scud o el salvamento de corresponsales de TV, por citar algunas. Y por si esto fuera poco, todas estas acciones se desarrollan con el asedio constante del ejército enemigo, desde soldados a pie armados con ametralladoras o bazookas hasta tanques lanzamisiles o baterías antiaéreas.

De dificultad razonablemente moderada, este juego se disfruta a tope cuanto mejor nos hagamos con los controles, resultando muy útil el desplazamiento lateral mientras encaramos objetivos o esquivamos misiles. Asimismo, debemos peinar bien el terreno, pues hay multitud de objetos escondidos tales como vidas extra, armamento, blindaje, combustible y lo mejor de todo, un motor que acelera nuestro gancho de recogida. Y estos elementos también están presentes en los demás juegos de la saga.

Con unos gráficos minuciosos y pulidos, y un sistema de juego ordenadísimo y limpio, Desert Strike resulta ameno, trepidante, entretenido y muy adictivo. Pero esto sólo es la punta del iceberg...



El juego fue retirado de algunas tiendas en el Reino Unido por sus numerosas referencias a la guerra del golfo. Una vez completado, unas caricaturas de George y Barbara Bush (entonces pareja presidencial de EEUU) te felicitan por la misión.

1993
Jungle Strike (Megadrive)

Tenemos al hijo de Kilbaba aliado con el narco Carlos Ortega para conseguir un arsenal nuclear y así poder vengar la muerte de su padre. De nuevo nos encontramos ante una amenaza terrorista que comienza en Washington con la novedad de poder controlar esta vez varios vehículos en misiones selectas: un hovercraft, una motocicleta, y un F-117 Nighthawk nada menos.

Se nota el entusiasmo empleado en gráficos, mecánica, movimiento y desarrollo respecto al título precedente. Jungle Strike es más y mejor. Conservando toda la jugabilidad y los controles anteriores, nos moveremos por selvas, ciudades, paisajes nevados, archipiélagos y otros escenarios en esta trepidante secuela que exige un poco más de habilidad por nuestra parte. Otro juego brillante, sin duda.





La versión de PC CD-ROM incluía una misión exclusiva en Alaska. En conjunto, el juego resulta de los mejores de la saga.



1994
Urban Strike (Megadrive)

En un futuro cercano (2001) H.R. Malone, un millonario de los medios de comunicación, organiza un partido con miles de seguidores para financiar un arma capaz de derrocar al gobierno de EEUU. Nuestro objetivo será perseguirle por todo el país desde Hawai hasta Las Vegas, pasando por México, San Francisco o Nueva York.

Con este juego se dio un paso espectacular. Sin perder un ápice de frescura ahora podíamos bajar del helicóptero en ciertas misiones y continuar a pie disparando por laberínticas instalaciones con nuestro rifle y un lanzacohetes. Aparte de nuestro helicóptero Mohican, también disponemos de varios vehículos tales como un Ground Assault Vehicle (GAV) o un BlackHawke. Un videojuego complejo y a la altura de sus precedentes, difícil y exigente, que nos proporcionará muchísimas horas de diversión. La triste coincidencia de un ataque a las torres gemelas (ver imagen) supone una nota escalofriantemente premonitoria incluso acertando el año (2001). También se rumoreó que iba a haber un ataque al Pentágono, pero no se incluyó en la versión final.



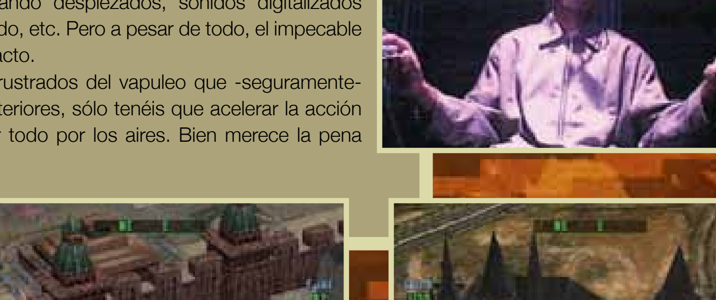


1996
Soviet Strike (PlayStation)

Un ex-general de la KGB apodado 'Shadowman' dirige una facción militar dispuesta a sembrar el terror y volver a la guerra fría en 1991: amenazas nucleares, misiles y constante tensión política y militar en la recién transformada URSS. Crimea, el mar Caspio, Transilvania o Moscú serán los escenarios de las más encarnizadas misiones en este renovado título de la saga. El salto gráfico y dinámico es notoriamente superior, ya que pasamos de la consola Megadrive a la Playstation (PSX). Para dar más realismo y vestir mejor el juego, además disfrutamos de unas *cutscenes* (tan de moda en aquella época) interpretadas por actores reales, con montajes de video sofisticados aunque prescindibles para el desarrollo de la acción.

Respecto del juego ahora podemos fijar la cámara en un punto cardinal (estilo clásico) o bien situarla detrás de nuestro helicóptero en todo momento (preferible). La acción es unas tres veces más trepidante que en los títulos anteriores y la dificultad se dispara. Hay que ser muy *hardcore* para completar el juego con éxito. Es altamente recomendable hacerse con el control lateral para esquivar los misiles enemigos, y realizar todas las acciones con la mayor limpieza y rapidez posible. Con los adelantos técnicos de la nueva generación ahora tenemos modelos renderizados en 3D, colinas, cañones, desniveles, explosiones espectaculares, partículas, tanques volando despiezados, sonidos digitalizados reales, voces radiofónicas, música de tensión en el fondo, etc. Pero a pesar de todo, el impecable sistema de mapas, objetivos y localizaciones sigue intacto.

Puede que la primera vez que lo juguéis salgáis frustrados del vapuleo que -seguramente- sufriréis, pero si pensáis en términos de los títulos anteriores, sólo tenéis que acelerar la acción y os sentiréis a gusto destruyendo y haciendo saltar todo por los aires. Bien merece la pena practicar un poco para adaptarse a este nuevo Strike.





Lo que se dijo entonces...



URBAN STRIKE
"Si te gustarón las anteriores versiones, la jugabilidad, la acción constante y la variedad de misiones de Urban Strike te harán gozar hasta límites insospechados" (SuperJuegos).



SOVIET STRIKE
"Electronic Arts ha efectuado un estreno inmejorable para su saga 'Strike' en los 32 bits'. A sabido combinar a la perfección toda la diversión que se desprende de pilotar un helicóptero y afrontar numerosas misiones repletas de acción, con el 'placer' de disfrutar de unos gráficos 3D tan realistas. Es una gozada de juego" (Hobby Consolas).



NUCLEAR STRIKE
"Los fans de la serie que quieran aún más acción con vista aérea estarán encantados con esta nueva entrega. Otros jugadores pasarán de largo con una fuerte sensación de dejá vu" (Edge).

1997
Nuclear Strike (PlayStation)

El coronel Le Monde he desplegado efectivos militares en el sudeste asiático. Indochina, los mares del sur de China, Corea del norte y Siberia serán los escenarios de esta nueva aventura. No faltarán toda clase de vehículos (hasta 15), misiles, bombas, proyectiles incluso fuerzas militares de nuestro lado para librar las batallas más increíbles. Hasta nos cruzaremos al emperador Kym Zung-Lee (con guiño a Kim Jong il) en pleno Pyongyang, tema de actualidad en estos días.

Si hemos practicado lo suficiente con Soviet Strike, tenemos mucho terreno ganado para completar con éxito este juego, que si bien se presenta difícil y enrevesado, nos permitirá avanzar poco a poco si somos perseverantes. Hay que destacar algunas misiones especialmente complicadas, como la cobertura aérea de un tren bajo el fuego enemigo o la escolta de unos diplomáticos en Pyongyang. Un solo fallo y tendremos que comenzar de nuevo. En ese caso lo mejor es respirar y templar el mando Dualshock para seguir.





Los actores que interpretaron las escenas de vídeo ya eran veteranos en series de televisión, como John Marzilli (el General Earle), que participó en 'Policias de New York', 'Historias del Más Allá' o 'Mentes Criminales.

1998
Future Cop LAPD (Playstation)



En lugar de Future Strike, Electronic Arts desarrolló esta especie de spin-off que poco tiene que ver con la saga Strike, salvo en la perspectiva y quizás la mecánica. El juego nos sitúa en un hipotético futuro (2098) para combatir 'La Guerra del Crimen' a bordo de un robot-policía con diseño parecido a los artefactos bípedos que aparecen en Metal Gear o Robocop. Todo discurre en escenarios repletos de luces de neón y explosiones coloristas más dignas de un espectáculo de fuegos artificiales que de un juego de la saga. Ni que decir tiene que no gozó de la popularidad esperada por sus creadores, y y supuso en cierto modo un punto y final.

CHOPLIFTER
Desarrollador: Dan Gorlin, para Brøderbund.
Plataformas: Apple II/Atari 8-bit/Atari 5200/C64/Commodore VIC20 (1982), Colecovision (1984), MSX/Arcade (1985), NES/Sega Master System (1986), Atari 7800 (1987), Atari XGES (1988).

RAID ON BUNGELING BAY
Desarrollador: Will Wright, para Brøderbund.
Plataformas: C64 (1984), NES/MSX (1985).

DESERT STRIKE
Desarrollador: Mike Posehn, para Electronic Arts.
Plataformas: Sega Megadrive/Master System/SNES (1992), Atari Lynx/Amiga (1993), DOS/Game Gear (1994), Game Boy (1995), Game Boy Advance (2002).

JUNGLE STRIKE
Desarrolla: High Score Productions con Mike Posehn, para Electronic Arts.
Plataformas: Sega Megadrive/SNES (1993), Amiga (1994), Game Gear/Game Boy/DOS* (1995). *La versión CD-ROM tiene una misión extra en Alaska.

URBAN STRIKE
Desarrolla: The Edge con Mike Posehn, para Electronic Arts.
Plataformas: Sega Megadrive (1994), Game Gear/SNES (1995), Game Boy (1996).

SOVIET STRIKE
Desarrolla: Electronic Arts.
Plataformas: PlayStation (1996), SEGA Saturn (1997), PlayStation 3/PSP (2010).

NUCLEAR STRIKE
Desarrolla: Electronic Arts.
Plataformas: PlayStation/PC (1997), Nintendo 64 (1999), PlayStation 3/PSP (2009)
.

FUTURE COP LAPD (El experimento)
Desarrolla: Electronic Arts.
Plataformas: PlayStation/PC/Mac (1998), PlayStation 3/PSP (2010).

Qbix

Dos proyectos fantásticos para Game Boy Advance que se quedaron por el camino. Un clon de Resident Evil y la conversión del espectacular arcade Virtua Racing. ¿Qué ocurrió? Descubre las razones directamente de mano de sus creadores...



Revisitando la mansión. No, no es la enorme casa del famoso Resident Evil, pero casi podría pasar por ello. Los escenarios recreados por Qbix para su demo del juego inspirado en el survival horror de Capcom están muy trabajados y repletos de detalles tal y como podéis apreciar en las capturas. Cantidad de mobiliario, reflejos en el suelo, iluminación realista... y nuestro pobre personaje esperando con miedo en el centro de la sala. En la demo que pudimos probar los movimientos también son muy similares a los que encontramos en la serie Evil, aunque los personajes se parecen más a la saga Alone in the Dark.

Hace algo más de 10 años todavía existía un reducto de hábiles programadores y diseñadores de videojuegos que creían en aquella máxima con la que exprimir gota a gota todo el jugo de las máquinas sobre las que creaban sus títulos. En los 80 y 90 era habitual sorprender al jugador con producciones que parecían romper las barreras de las máquinas sobre las que corrían, y tanto juegos como producciones audioviosuales de la demoescena (por ejemplo) se encargaban de dejar claro que el talento y la imaginación podían anteponerse a las limitaciones técnicas de la época.

Así fue como comenzaron a surgir algunos motores 3D que intentaban proporcionar esa nueva dimensión a máquinas con poca potencia y sin duda no pensadas para tareas de este tipo. El caso de GameBoy Advance, por ser la portátil más comercial del momento fue muy claro, y en ocasiones los resultados a la hora de crear un juego tridimensional para la pequeña CPU de la consola de Nintendo dejaba bastante que desear. Surgieron algunos nombres que pasaron de largo, como el motor Blueroses de los italianos Raylight, pero pocos sabrán que un pequeño estudio español llamado Qbix estuvo a punto de sorprendernos a todos con sus creaciones a partir de un increíble motor 3D para GBA.

A partir del mundo de la demoscene en Amiga, donde aprovechar cada bit de los procesadores es lo más importante, este grupo de entusiastas amantes de la programación de bajo nivel y de exprimir al máximo las CPU sobre las que trabajan, tuvieron a punto un par de demos geniales basadas en Resident Evil de Capcom, y en Virtua Racing de Sega. Cada una de ellas con sus particularidades, dejan claro que también podrían haber tenido hueco en el catálogo portátil de la época, y que sólo la mala fortuna, el desinterés de las productoras y un mercado orientado hacia otros géneros y público, dieron al traste con algunos de los proyectos más interesantes que hemos conocido para GBA amén de otras máquinas coetáneas como GP32 o los móviles Nokia de alta gama con sistemas Symbian.

Gracias a Toni Gálvez hemos tenido la ocasión de hablar con algunos de los artífices de aquellas producciones y el material que crearon, para que nos cuenten todo lo que pasó en aquellos años repletos de sueños imposibles y muchísimo esfuerzo y dedicación. ¿Preparados?



Desgraciadamente la vida de QBIX fue muy corta y apenas queda algún resto del trabajo realizado por este pequeño estudio español. Desde su nacimiento en 2002 y hasta el cierre de la empresa a principios de 2005, tan sólo un juego de fútbol para móviles distribuido comercialmente, el resto se quedó en demos técnicas y un buen puñado de herramientas para desarrolladores con muy buena pinta. Quizás si la coyuntura hubiera sido diferente, el ánimo de las productoras algo más positivo y el momento más propicio, podríamos estar hablando ahora de algunos de los programas más espectaculares para la pequeña portátil de Nintendo.

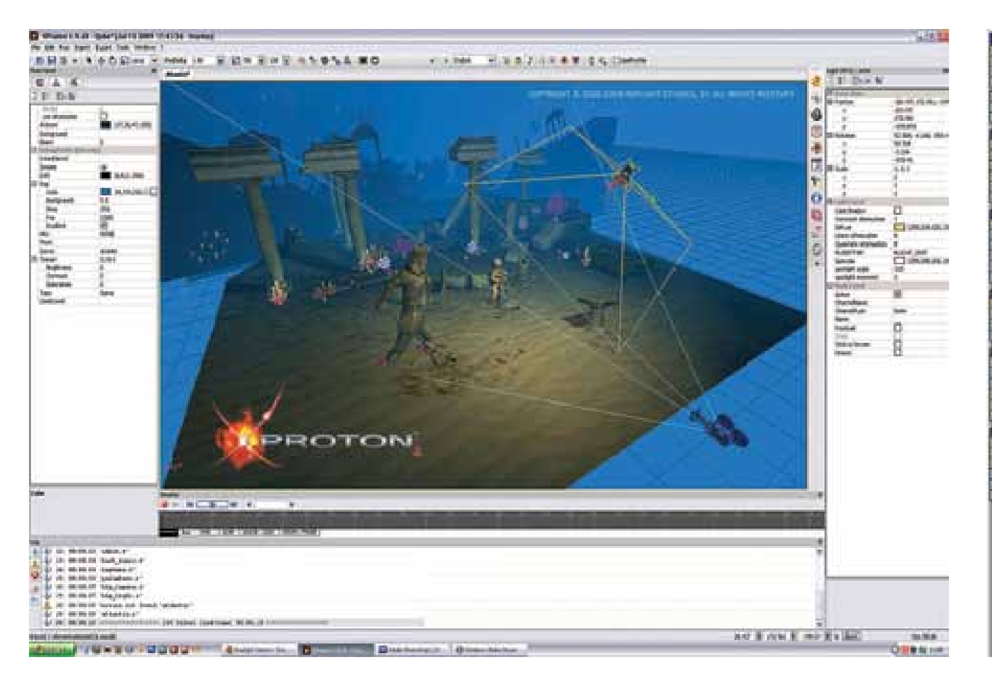


Demo técnica 3D para GBA. Toni Gálvez.



Virtua Racing en GBA. Benjamin Yoris.

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)



Hola chicos, en primer lugar muchas gracias por contestar a nuestras preguntas. En segundo nos gustaría que por favor os presentarais a nuestros lectores…

Luis: Mi nombre es Luis Pons, nacido y residente en Valencia. Empecé a programar de niño con un C64 en plan autodidacta, como la mayoría en los 80 supongo. Las demos de C64 me empujaron poco a poco a la demoscene de Amiga en los 90, donde estuve activo bastantes años y aprendí a programar de verdad; ¡una época que aún echo de menos! También tengo una pequeña colección de ordenadores y consolas, con cierta preferencia por Commodore y Atari.

Laurent: Me llamo Laurent Samani, soy francés y tengo 36 años. Empecé a jugar y a dibujar con el Amstrad 6128, un ordenador muy popular en Francia. Al final de los 90, dedicaba mi tiempo libre al demomaking con el Amiga 1200. Estudié Bellas Artes, me especialicé en la 3D y como muchos de mis amigos demomakers de la época, empecé a trabajar en la industria del vídeo juego, en París. Acabé cansándome del frío y del estrés de la capital, tuve una oportunidad para trabajar en una empresa que se dedicaba al desarrollo de tragaperras en Málaga y no la dejé escapar. Sigo trabajando en la misma empresa donde he pasado los últimos años desarrollando un juego de futbol virtual para tiendas de apuestas.

Benjamin: Hola, me llamo Benjamin Yoris, tengo 36 años y soy del sur de Francia (Montpellier). Por parte de mi padre tengo ascendencia española, aunque desgraciadamente hablo muy mal el español. Comencé con los videojuegos gracias a mi primer ordenador, un Amstrad CPC 6128, al que luego siguieron un Amiga 500, un Amiga 1200 y un Amiga 4000. He trabajado en la industria de los videojuegos (Infogrames, Atari), y cree una empresa que estuvo en activo durante siete años llamada Dream On Studio. Desarrollamos juegos para GameBoy Advance y Nintendo DS. Tuvimos que cerrar en 2009 por falta de trabajo. Luego trabajé durante 15 meses en juegos para Facebook, pero desgraciadamente ahora mismo estoy sin trabajo.

Toni: Hola, me llamo Antonio Gálvez, más conocido como Toni Gálvez, tengo 39 años, empecé algo tarde con el Spectrum, año 1988, luego me interesé por el diseño y me pude comprar un Amiga 500+ en 1991. Dos años más tarde me cambié al Amiga 1200, hice algunas cosillas como colaborar con un fanzine digital y aunque siempre quise hacer juegos para Amiga, mi primer juego fue para PC. En 1999 entré a trabajar en Bit Managers como grafista, en un momento que considero mi mejor época. En 2001 cambié a Legend Studios, y allí fui director artístico de 'War Times'. Luego estuve en otras empresas, para más tarde acabar haciendo mi propio grupo de desarrollo de videojuegos, Benu Digital, y que actualmente compagino con Joyco Games, creando gráficos y diseñando juegos para móviles.

¿Cuando decidisteis formar Qbix y cuál era la intención de la empresa? ¿Quiénes integraban el estudio en un principio?

Luis: Monté Qbix hacia finales del 2002, después de pasar por dos empresas bastante conocidas del sector del videojuego. La experiencia me dijo que la productividad en la programación de videojuegos se podía mejorar atacando algunos problemas que parecían abordables. Los dos aspectos que a mi me parecían mejorables por aquel entonces eran por un lado la falta de robustez de los lenguajes del sector, C y C++. Pensaba entonces (y ahora ya estoy completamente seguro) que la falta de seguridad de estos lenguajes suponía un gasto enorme en tiempo de programador. Son lenguajes muy frágiles en los que un error cualquiera en una parte del programa puede estropear la ejecución de otra parte con la que no guarda ninguna relación.

Por otro lado estaban las herramientas para la caza de errores. Por desgracia, los sistemas de caza de bugs no han evolucionado apenas en décadas. Los videojuegos son cada vez más y más complejos, lo que hace que la caza de determinados bugs pueda ser costosísima. A menudo un bug es la consecuencia de una cadena de errores que se inició mucho tiempo antes de que el programador lo perciba. Además algunos bugs ocurren muy raramente y son muy difíciles de reproducir. Juegos complejos como Fallout o GTA lo ponen de manifiesto a menudo. Algunos errores son tan caros de buscar que directamente se saca el juego aceptando que están ahí, ya que el presupuesto no permite depurarlos.

> **"Pensaba entonces (y ahora ya estoy completamente seguro) que la falta de seguridad de estos lenguajes suponía un gasto enorme en tiempo de programador."**

Se me ocurrió una idea que permitía paliar el primer problema y avanzar enormemente en el segundo. Desarrollarla dentro de una empresa española hubiera sido imposible, ya que era un concepto demasiado ambicioso y en nuestro sector prima el pragmatismo. Pero yo era bastante lanzado (y poco realista), y con esta idea en la cabeza y unos pequeños ahorros contacté con un viejo amigo de la demoscene, Jorge Acereda, y juntos montamos la empresa.

Además de esta idea, contaba con un pequeño motor 3D (a medio hacer) para GBA. Hasta ese momento solo lo había utilizado para realizar una pequeña demo con un compañero de trabajo, Toni Galvez, que me hizo unos modelos 3D. La empresa en la que trabajábamos no había mostrado interés pero yo pensaba que el motor tenía cierto potencia para atraer clientes e inversores.

¿Esas demos gráficas en 3D son con las que probasteis suerte en Bit Managers? Toni, ¿es lo que algunos pudimos ver en RetroMadrid de 2012 y que comentaste en tu charla?

Toni: Sí, la demo que hice con Luis data de finales del 2001 y fue la que mostré en la Retromadrid. Los modelos fueron realizados en Lightwave y la verdad es que me hizo mucha ilusión trabajar con él en esta demo, ya que yo era admirador de las demos que Luis había programado para Amiga en Capsule años atrás.

Creo recordar que me llevó unas tres semanas para hacer todos los modelos y me pasé bastante con el número de texturas que había que utilizar, pero al final, milagrosamente funcionó. Los movimientos estaban hechos en el mismo Lightwave, el motor los leía y reproducía fielmente.

Me hubiera gustado en aquella época hacer un juego con ese motor, pero al distanciarme de Luis (luego volví a Málaga) perdimos un poco el contacto.

Luis: Sí, el desarrollo de aquellas demos pasó primero por rotar objetos simples texturados. Esto se vio en Bit managers, pero finalmente no les interesó. Después intenté desarrollar una demo gráfica con Toni para una compo Alemana. La demo no se completó del todo porque mi interés por la demoscene estaba decreciendo, y la idea de montar una empresa me ocupaba casi por completo. Así que finalmente la monté y programamos la primera demo con ambición comercial, el famoso clon del Resident Evil para GBA. Esta demo también la mostramos a Bit Managers y muchas empresas más.

En torno a 2004 comenzamos a tener noticias de vuestro motor gráfico 3D para procesadores ARM, centrado en GBA, aunque también para móviles Symbian y eventualmente, la GP32. ¿En qué se diferenciaba vuestro engine de otros motores similares de la época como Blueroses o C2?

Luis: Diría que el motor era muy parecido a Blueroses; quizá el nuestro era algo más preciso y rápido, pero en términos generales el diseño debió ser muy similar. Los otros motores eran, en mi opinión, demasiado lentos o demasiado "feos". Nuestro motor y el de Blueroses usaban un enfoque similar a la primera PSX, es decir, polígonos texturados sin perspectiva ni Z-buffer. Una técnica que bien utilizada da muy buenos resultados y tiene bajo coste de proceso. Pienso que era lo más adecuado para 3D en máquinas como la GBA o los móviles de la época.
Gran parte de nuestro motor (y seguramente el de Blueroses) estaba programado en ensamblador, una práctica que ya está desapareciendo.

¿A grandes rasgos que significa en un juego 3D no contar con polígonos texturados sin perspectiva ni Z-buffer? ¿Y como se podría paliar estas ausencias en un juego sin que pierda solidez el conjunto?

Extremo izquierdo: Una captura del engine BlueRoses del estudio afincado en Italia Raylight. El motor fue utilizado en muy pocos juegos como Ozzy & Drix o Wing Commander Prophecy. ***Izquierda:*** El famoso programa de modelado en 3D Lightwave mostrando una nave de Star Trek utilizada por Toni en la demo técnica 3D de la consola de 2001y que mostró en RetroMadrid 2012 ante el asombrado público. ***Debajo:*** La demoscene ha sido tradicionalmente el caldo de cultivo para muchos diseñadores y programadores que luego se han dedicado a la creación de videojuegos. Las limitaciones que imponían los antiguos sistemas de 8 y 16 bits les obligaban a estudiar muy bien el hardware, y por tanto poseían los conocimientos para trasladarlo a los juegos.



Renders de las habitaciones











El equipo de diseño de Qbix trabajó muy duro para conseguir unas localizaciones como las que veis un poco más arriba. Inspiradas en clásicos como ALone in the Dark o el propio Resident Evil, lo cierto es que lucen fantásticas.





Luis: Cualquiera que haya jugado mucho a la primera PlayStation recordará que a menudo los polígonos cambiaban de orden, poniéndose unos sobre otros y produciendo un efecto parpadeante o simplemente rompiendo la forma del objeto. Eso se debía a la ordenación simple, sin uso de Z-buffer (que llegaría a implementarse por hardware en las consolas con Nintendo 64). En cuanto a la falta de corrección de perspectiva, se notaba en los polígonos grandes, cuando giraban o se acercaban al borde de la pantalla. La sensación visual era de textura deformada, con una tendencia a "escapar" progresivamente por los bordes de pantalla.
Estos problemas se disimulaban usando juegos donde la cámara estaba muy controlada y no se acercaba demasiado a las mallas. Un buen ejemplo sería Crash Bandicoot. O directamente no usar escenarios 3D sino fondos fijos como el propio Resident Evil. En caso de no poder evitar el acercamiento, era habitual trocear las mallas conforme se acercaban a la cámara, algo que el jugador apenas notaba. Un buen ejemplo sería la saga Wipeout. Para evitar los problemas de orden de los polígonos, el mejor método era diseñar y modelar los objetos siguiendo ciertas reglas. Usada correctamente, la tecnología "daba el pego" y su velocidad era alrededor del doble o el triple que un motor con Z-buffer y perspectiva correcta.

Laurent: No tener corrección de perspectiva para las texturas no fue realmente un obstáculo, ya que la GBA y los móviles tenían pantallas reducidas que no permitían apreciar los detalles o los defectos de las texturas. En cambio, la ausencia de Z-buffer si que fue un gran problema a la hora de modelar el circuito de la demo de Virtua Racing. Los polígonos iban apareciendo en pantalla en el orden de creación. Tuve que crear una primera versión del circuito, lo más parecido posible al circuito original y usarlo como guía para hacer el circuito definitivo dibujando los triángulos desde el punto de vista de la camera. Fue un trabajo muy laborioso.

¿Qué os motivaba realmente para llevar este tipo de diseños tridimensionales a unas plataformas que en realidad no estaban preparadas para ello? ¿Sacarle más jugo del previsto al hardware, una práctica bastante habitual por ejemplo en el Amiga?

Luis: Por aquel entonces muchos programadores escaparon de los grandes equipos de consola y PC para intentar montar empresas por su cuenta, y la única forma de hacerlo con poco dinero era probar suerte en máquinas poco potentes en las que los presupuestos de los juegos eran notablemente inferiores, como en la GBA. Eso no quiere decir que estas personas tendieran a la tecnología "retro"; muchos deseábamos seguir avanzando a nivel de tecnología 3D, aunque la máquina no fuera la más adecuada para ello. Así que la motivación era doble: aprovechar lo aprendido en máquinas superiores y seguir desarrollando las habilidades para no quedarse atrás respecto a los equipos que seguían con PC y consolas. Me temo que los que pagaron la factura de muchos de estos experimentos fueron los usuarios, que se encontraron una buena cantidad de juegos 3D mediocres o malos.

En cuanto a todas estas microempresas, a mi no me consta que ninguna lograra crecer, aunque seguramente algunas lo lograrían. Un par de ellas llegaron a amasar una buena cantidad de inversiones (Fathammer, Superscape), pero nunca hubo un buen mercado en GBA y los móviles aún necesitaron bastantes años más para crear uno competitivo como en la actualidad.

En una entrevista antigua nos encontramos con la mención del 'Delator'. ¿En qué consistía exactamente? ¿Era algo parecido a un





Trabajo artístico: Las texturas para todos los personajes fueron primero dibujadas con gran profusión de detalles y luego mapeadas sobre los modelos tridimensionales. Arriba podéis ver un boceto preliminar de uno de los 'bichos' a los que tendríamos que habernos enfrentado.





Estudiar los objetos y el mobiliario
Qbix nos envió un buen puñado de renderizaciones de elementos decorativos que probablemente habrían sido objeto de interacción por parte del jugador. La camilla y una mesa con ruedas de la izquierda nos pone los pelos de punta, pero la chimenea de la derecha seguro que guardaba algún secreto...



conversor de lenguajes informáticos para poder portar fácilmente los juegos entre plataformas (hablando llanamente)? Si es así nos recuerda en cierta forma a sistemas similares de la última época de los 8 bits. ¿Tenía algo que ver con el Qbix?

Luis: Como comentaba al principio, monté la empresa para explorar una idea que facilitaría el desarrollo de videojuegos. Lo bauticé como el "Delator" porque su objetivo era "denunciar" los errores de programación. Podríamos entenderlo como un un emulador tipo MAME con la capacidad de funcionar hacia atrás en el tiempo. Tipo MAME porque lo diseñé para emular diferentes máquinas, no una en concreto. La primera fue una versión recortada de la GBA, y la segunda una máquina vagamente similar a los teléfonos Nokia de la época. Con marcha atrás, para que una vez se localizaba un bug, se pudiera volver hacia atrás hasta localizar el origen del fallo. Para hacerlo conectábamos nuestro emulador con un debugger gráfico de código abierto, llamado Insight. Le añadimos unos botones que permitían trazar hacia atrás. La capacidad de marchar hacia atrás estaba limitada por la memoria del ordenador, y solíamos fijarla en unos 30 segundos. Era capaz de hacerlo en tiempo real, y nos divertíamos escuchando el juego mientras sonaba al revés.

"Convertimos nuestra primera demo técnica en un minijuego (Children's Play) para los smartphones de Nokia. Nos habían propuesto distribuirlo pero aquello acabó en nada, ya que la distribución de pequeños juegos de Java producía bastante dinero en ese momento."

Además de esto, el emulador era capaz de guardar su estado, con lo que un beta tester que encontrara un bug podía guardar inmediatamente el juego con su historial. De esta manera el programador podía buscar el error sin necesidad de sufrir intentando reproducirlo.

Ahora que han pasado 10 años me doy cuenta de que fue un gran error intentar desarrollar el Delator a la vez que intentábamos hacer juegos. Éramos solo dos programadores para desarrollar la herramienta y los juegos, y el Delator solamente ya hubiera justificado una pequeña plantilla permanente. Pero la realidad era que crear razonablemente un producto así hubiera exigido mucho más dinero, tiempo y contactos de los que teníamos entonces. Y de hecho, el tejido industrial en España es muy pobre si hablamos de software. Nos hubiera sido muy difícil encontrar apoyo. Lo sensato hubiera sido ni siquiera intentar la aventura, pero como decía antes yo era muy lanzado y estaba dispuesto a perder lo poco que tenía para probar suerte. ¡Cosa que hice! (perderlo todo).

Habladnos un poco de las demos conocidas realizadas con vuestro engine. Hemos podido probar esa especie de clon de Resident Evil y ciertamente es bastante espectacular gracias a sus modelos poligonales y escenarios prerenderizados muy en la línea de los juegos originales para PSX. ¿Este era el proyecto Children's Play que causó algo de revuelo en 2004?

Luis: Sí, convertimos nuestra primera demo técnica en un minijuego (Children's Play) para los smartphones de Nokia. Nos habían propuesto distribuirlo pero aquello acabó en nada, ya que la distribución de pequeños juegos de Java producía bastante dinero en ese momento.
Los smartphones eran pocos y las telecos no miraban con simpatía el tema de vender aplicaciones nativas (que podrían llevar virus) y que además ocupaban cientos de KB. La miopía de la telecos acabó con la llegada de iPhone, pocos años después. Tuvieron todo el tiempo del mundo para desarrollar tiendas decentes de software, pero se negaron, y ese error les costó muy caro.

Esto ocurrió después de que intentáramos ofrecer nuestros servicios a varias empresas, para hacer juegos en GBA. Todos se admiraban mucho al ver nuestro pequeño clon del Resident Evil y tenían dificultades para creer que pudiéramos meter un juego de ese tipo en los cartuchos de 8 MB de la época. Sin embargo, el mercado de GBA era un gran desastre que producía cifras de ventas muy pobres y que estaba inundado de juegos de baja calidad. No había dinero que hacer allí (excepto para Nintendo y quizá para alguna otra empresa Japonesa vendiendo en el mercado japonés) y nadie tenía interés en apostar por nosotros.

Seguramente la cosa hubiera sido diferente





si hubiéramos sido ingleses, franceses o norteamericanos; la industria del videojuego era (y es) muy pequeña en España y no había capital para apostar por cosas tan experimentales.

Entonces, para ordenar cronológicamente, la cosa fue crear una especie de clon de Resident Evil para GBA mediante vuestro motor que no llegó a cristalizar, y luego tratar de meter cabeza en el mundo de los móviles con una demo técnica llamada Children's Play para Nokia basada en el trabajo de GBA. ¿Dónde quedaría la versión GP32? ¿Llegó a crearse algo de código para la misma?

Luis: En su día exploramos el tema y llegamos a hablar con los responsables de distribución en España. No programamos nada específico para GP32, pero si teníamos casi todo el código necesario. Nuestro motor funcionaba en varios 'sabores' de Unix, usando la librería SDL. El procesador también era similar al que tenían los teléfonos Nokia, y la memoria era superior. Hubiera sido un port muy, muy fácil (algo que puedo confirmar, ya que años más tarde hice un port a GP32 trabajando en Digital Legends).

¿Aquella demo para GBA fue un buen producto para presentarlo a las empresas?

Luis: Lo cierto es que la demo entraba muy bien por los ojos sobre todo gracias a los fondos diseñados por Laurent Samani, un estupendo grafista francés que conocíamos de la demoscene. Le dimos muy poco tiempo, sino recuerdo mal hizo todos los fondos en un mes.

Laurent: El pequeño tamaño de las pantallas de los dispositivos fue un gran aliado. Creo que las resoluciones eran de 240x160 o de 320x240 píxeles, lo que permitía tener muchas fuentes de luces, sombras o efectos de reflexión y realizar muchas pruebas de forma rápida.

Luis: Por otro lado los objetos animados fueron creados de modo independiente por otro demoscener, Javier Alcañiz, de Valencia. La música también fue realizada por otro demoscener local muy conocido, Estrayk, organizador y músico del grupo al que pertenecíamos Jorge y yo, Capsule.

Quizás también se pudo hacer algo más en la promoción...

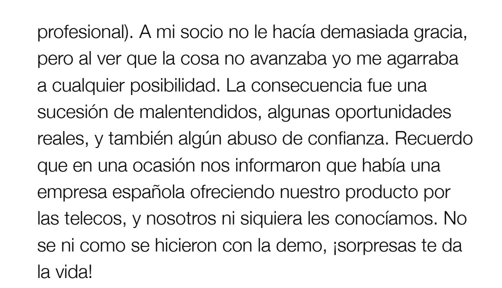
Luis: Por supuesto siempre se podría haber hecho mejor. Pero también hay que entender que el mundo del videojuego entonces era mucho más opaco y cerrado que ahora. La venta por descargas y las tiendas de aplicaciones para móviles han abierto muchas puertas que entonces no existían; tenías que pasar siempre por los publishers, a veces te exigían confidencialidad o exclusividad, etc...

Por la misma época en que comencé Qbix, varios amigos y conocidos se lanzaron también a la aventura de montar empresas de videojuegos. Gracias a eso tengo la suerte de contar con varias perspectivas aparte de la mía, y hacerme una idea de lo que hace falta para prosperar en algo así cuando uno empieza sin medios. Os dejo unos apuntes, que naturalmente son solo mi opinión.

Montar una empresa de tecnología y hacerla funcionar es una maratón, no un sprint. Muchos de los programadores de la demoscene éramos muy buenos en proyectos tipo "sprint", pero carecíamos de la constancia (y a veces pura cabezonería) que he visto que es necesaria.







El conocimiento del mercado, de los actores que se mueven en él (y sus chanchullos), y la capacidad de venta y negociación son más importantes que la tecnología en si misma. Quizás esto pueda sonar a frustración o desencanto, pero en realidad es una lección que todos tienen que aprender sí o sí. Es posible prosperar con un buen marketing y un mal producto, pero nunca al contrario. Esto es algo que he tenido oportunidad de ver varias veces. Por supuesto es mejor tener buen marketing y buen producto, pero eso es casi imposible cuando se comienza sin recursos.

No se puede menospreciar el coste del marketing. Solo en viajes para hablar con posibles inversores puedes gastar más dinero que en desarrollo. Por no hablar de publicidad o visitas de venta. Si no dispones de ese dinero aún puedes conseguir comenzar a rodar a base ingenio y explorando todos los mercados nuevos que se van abriendo gracias a internet, los móviles, etc., pero de nuevo hay que recalcar que es una maratón. ¡Pueden ser años de intentar vender tus programas o llamar a puertas!

Cuando muchas startups aspiran al mismo mercado, existe un factor suerte. Solo unos pocos encuentran sitio y a menudo el azar juega un papel importante. Quien conozca la historia de grandes empresas como Apple o Microsoft entenderá lo que digo, especialmente si además conoce a las demás empresas contemporáneas que "no lo lograron".

Por lo demás, deciros que algunos lo consiguen, otros simplemente consiguen sobrevivir sin pena ni gloria durante mucho tiempo, y la mayoría fracasan. Esto es así y a quien quiera arriesgarse yo solo le diría una cosa: que piense hasta que punto puede aceptar un posible fracaso y cuanto está dispuesto a endeudarse. Si entiende claramente que es una apuesta y marca claramente el final de la aventura "pongo dinero hasta aquí"... adelante.

¿Llegó todo a un punto algo desesperado ante la ausencia de resultados?

Luis: Cuando los primeros intentos de cerrar acuerdos comerciales fracasaron, empecé a aceptar ofertas de representación de terceras partes (ninguna de ellas profesional). A mi socio no le hacía demasiada gracia, pero al ver que la cosa no avanzaba yo me agarraba a cualquier posibilidad. La consecuencia fue una sucesión de malentendidos, algunas oportunidades reales, y también algún abuso de confianza. Recuerdo que en una ocasión nos informaron que había una empresa española ofreciendo nuestro producto por las telecos, y nosotros ni siquiera les conocíamos. No se ni como se hicieron con la demo, ¡sorpresas te da la vida!

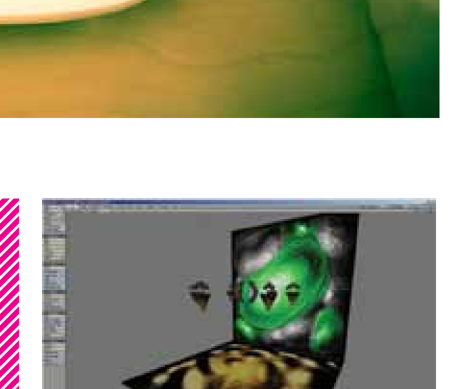
¿Qué pasó después con la demo del clon de Resident Evil y el trabajo que realizasteis en Qbix?

Luis: Cerramos Qbix pocos después, creo que a principios del 2005. El portfolio seria muy reducido: unas pocas demos técnicas (algunas por encargo como las que nos pidió Benjamin), y un juego de fútbol que venía embebido en el segundo Nokia Communicator. Solo se distribuyó en España, y probablemente el móvil no vendiera demasiado. Seguramente el juego no se pueda encontrar, y dudo que llegara a ser crackeado debido a su baja distribución.

En cuanto al Delator nunca llegó a pasar de ser una herramienta de uso propio. Poco después apareció alguna herramienta comercial parecida, pero la idea nunca ha llegado a prosperar por razones que desconozco.

Hablando de Benjamin, sabemos que estuviste trabajando para una demo en GBA inspirada en el famoso arcade de Sega, Virtua Racing. Estaba realizado mediante un motor en 3D y parece ser que el framerate era constante y bastante fluido, pero hay poca información sobre este proyecto en internet. ¿Qué nos puedes contar sobre la demo? ¿Cómo comenzaste a trabajar en él?

Benjamin: En los inicios de Dream On Studio yo ya era un fan de los juegos de carreras 3D de Sega,





Más modelos preparados para GBA
El trabajo de modelaje se hizo principalmente en Lightwave, una herramienta muy versatil que proviene del 'mundo' Amiga y que aún hoy en día sigue publicando versiones actualizadas cada cierto tiempo. Ojito al detalle de las texturas en las alas de la nave. ¿Os suenan esos logos?



El engine 100% funcional en la consola
El motor de Qbix funciona en una GameBoy Advance y los resultados son más que espectaculares. Hemos tenido la ocasión de probar una demo totalmente jugable en la que podíamos pasear libremente por la casa, investigar los escenarios y hasta luchar con alguno de los monstruos que merodeaban el lugar.

incluidos por supuesto Virtua Racing y Daytona USA. Más o menos por esas fechas el equipo de desarrollo francés formado por Velez y Dubai publicó a través de Infogrames el juego V-Rally 3 en GBA, que era realmente increíble: ¡un juego de carreras 3D en una máquina tan pequeña! Verlo me motivó a crear un juego completamente en 3D, y creía que lo que mejor encajaba era intentar adaptar el Virtua Racing de Sega. El hecho era que el juego podría funcionar con pocos polígonos y que además no existían texturas, lo que sería mejor teniendo en cuenta las limitaciones de la Game Boy Advance.

Aquí fue cuando, gracias a algunos amigos comunes de la escena del Amiga, cuando conocí a la gente del estudio Qbix. Ya me había encontrado con alguno de sus integrantes en Bit Managers, cuando trabajaba para Infogrames, y fue todo un placer trabajar codo a codo con gente que venía del Amiga.

Para el trabajo de la demo, un artista francés (Laurent Samani, también conocido como Zaac), realizó todo el trabajo de polígonos, y el equipo del Qbix hizo un trabajo realmente espectacular consiguiendo que todo corriera lo más suave posible.

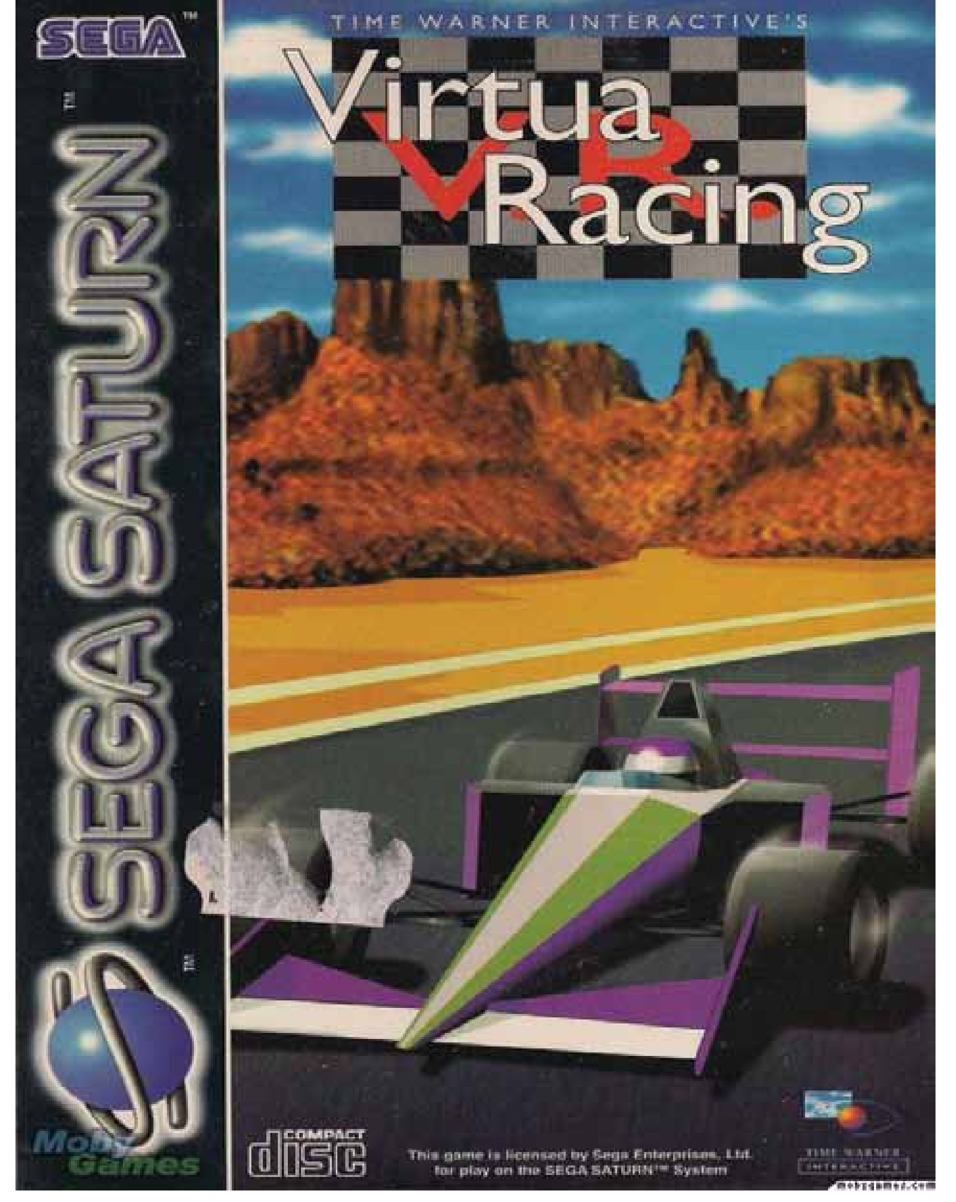
A propósito del motor... ¿Cómo dirías que se compara con el juego original? En términos de número de polígonos, framerate, etc.

Benjamin: Podría decirse que el juego era comparable a la versión de Megadrive en cuanto a polígonos y velocidad de refresco. No recuerdo muy bien el framerate exacto, pero teniendo en cuenta el vídeo que realice, diría que en torno a los 20fps más o menos, lo cual es bastante impresionante si tenemos en cuenta el ARM 7 que incluye la GBA como procesador. Teníamos cuatro vistas, una física básica para el coche que necesitaba pulirse, obviamente, pero que era totalmente jugable. Recuerdo tener también las mismas pantallas de menú y capas que en la versión arcade, y por supuesto los diferentes 'jingles' que sonaban al atravesar los checkpoints.

¿Hasta qué punto llevaste la demo? ¿Estaba completa?

Benjamin: En realidad no distaba mucho de ser un juego completo. Añadir otros vehículos hubiera tenido repercusiones en el número de polígonos y en la IA, y tener en pantalla un mayor número de colisiones hubiera afectado al rendimiento, pero estoy muy seguro de que Luis y sus colegas hubieran exprimido aún más el hardware de la consola manteniendo el framerate. Provengo del Amiga, un ordenador que no ha sido igualado. El espíritu del amiga era llegar más allá de sus límites, siempre. El equipo del Qbix querían llevar este espíritu a otros sistemas portátiles, gracias a toda la experiencia y habilidades que habían adquirido durante su experiencia con el ordenador de Commodore.

¡Interesante! Entonces, ¿crees que podría hacerse pública esta demo?





Juegos que podrían haber sido... Benjamin y el resto del equipo se lamentan de que las productoras no hubieran sido algo más 'abiertas' y haber invertido en sus proyectos. Lo cierto es que tanto una conversión 'oficial' de Virtua Racing, como un juego 3D tipo Resident Evil podrían haber encajado en el catálogo de la consola.



Recuperar el material. Con la cantidad de desarrollos 'homebrew' que se están produciendo en la actualidad para sistemas clásicos, ¿no sería interesante recuperar estos juegos y terminarlos?

Benjamin: Creo que la demo podría hacerse pública, ya que no es un juego completo y no creo que pudiera perjudicar a SEGA en nada. Y además, ¿en qué estado se encuentra ahora mismo el mercado de GameBoy Advance? Se podría considerar como un tributo hacia un cierto tiempo en el que Sega molaba y desarrollar software en 3D para un hardware tan limitado era un deporte.

Luis: Las demos de Virtua Racing (fueron dos) son propiedad de la empresa de Benjamin, y por mi parte tampoco habría problema para publicarlas. La primera demo no era jugable, y llevaba una música muy maja de Allister Brimble (encargada por el propio Benjamin). Los circuitos y modelos no eran exactamente los del Virtual original. La segunda demo si que fue una copia fiel, y no poseía música.

Así que el potencial estaba ahí. Carreras arcade poligonales inspiradas en un auténtico éxito de los recreativos para una consola que no poseía mucha representación del género en su catálogo. ¿Qué pasó con el proyecto?

Benjamin: Pues llegué a reunirme con algunos productores de Sega durante una GDC en Estados Unidos, y luego en la Game Connection en Francia, para intentar negociar la conversión de Virtua Racing a GBA aprovechando lo que teníamos hecho. Pero desgraciadamente no estaba en los planes de SEGA utilizar esas licencias "ya antiguas", y por aquel entonces SEGA estaba transformándose desde el fabricante de consolas que todos conocíamos a la productora de software que conocemos en la actualidad. Imagino que fue un problema de escoger un mal momento, aunque el prototipo que mostré era algo increíble en GBA para ese momento.

Es una pena que Sega no estuviera interesada en ese momento. Ahora lanzan una y otra vez los mismos juegos retro en diferentes plataformas, pero creo que Virtua Racing no ha sido revivido por el momento. ¿Crees que tu trabajo podría haberse convertido en un juego diferente? ¿Consideraste algo así por aquel entonces?

Benjamin: Bueno, tengo la versión de Virtua Racing para SEGA Saturn que compré de segunda mano, y seguro que tengo por ahí algunas compilaciones de juegos clásicos de Sega para PlayStation 2 (los AGES, ¡SEGA al revés!), donde creo que hay un remake de la versión arcade de Virtua Racing, pero es algo antiguo, diría que de hace más de ocho años...

En aquel momento la GBA sucumbió y Dream On Studio decidió trabajar en Nintendo DS. Teníamos planes de realizar un juego de rally en el espacio llamado SXR, en el que WipEout se encontrara con Sega Rally en un ambiente natural, en vez de circuitos artificiales. Diseñamos desde cero un nuevo motor 3D ayudados en esta ocasión por la capacidad 3D de la consola, pero tuvimos mala suerte de nuevo, ya que las distribuidoras no mostraron interés en nuestro proyecto. Mario Kart copó todo el mercado de las carreras en DS, y después de aquello nadie quería arriesgarse con un juego 'hardcore' de carreras en el mismo sistema. alguien de Nintendo me comentó en una ocasión que esa fue precisamente la razón por la tampoco apareció una nueva entrega de F-Zero en la consola.

> **"Llegué a reunirme con algunos productores de Sega durante una GDC en Estados Unidos, y luego en la Game Connection en Francia, para intentar negociar la conversión de Virtua Racing a GBA aprovechando lo que teníamos hecho."**

Así que al final tanto Qbix como Dream On tuvieron que apartar sus sueños y dedicarse a otros menesteres. ¿Qué sensaciones os quedan tras haber intentado algo que nadie había hecho antes y que finalmente se quedaron en proyectos?

Luis: Desafortunadamente, el desarrollo de videojuegos sigue siendo una experiencia igual de penosa que cuando empecé. Los lenguajes siguen siendo lo mismo, e igualmente frágiles. Y las herramientas depuración son las mismas e incluso peores (a veces ya ni las proporcionan, como ocurría en Zeebo). Por suerte las cosas parecen estar cambiando con los motores tipo Unreal, etc...pero el programador del bajo nivel sigue en el purgatorio de siempre.

Benjamin: Me hubiera encantado convertir Virtua Racing para GBA, especialmente porque unos meses después hubo una conversión de Crazy Taxi para la consola que no era nada del otro mundo. Nuestra versión para GameBoy Advance hubiera tenido un gran impacto tecnológicamente hablando. Ahora mismo estoy algo preocupado por la situación de la industria del videojuego. Antes nos divertíamos mucho tratando de optimizar y mejorar motores por software para el 3D en máquinas tan 'limitadas'. Ahora, con la tecnología tan avanzada y estandarizada tengo la extraña sensación de que todos los juegos son muy similares. De vez en cuando recuerdo aquella época con mucha nostalgia...

En cualquier caso, hay que mirar hacia delante, y esperar que los desarrolladores independientes en sistemas más abiertos como las máquinas como Android por ejemplo, nos hagan soñar de nuevo...

Laurent: La experiencia es una linterna que alumbra solo el camino recorrido. Hoy sabemos que los prototipos eran interesantes pero que las temáticas no se ajustaban a los canales comerciales de la época, el público menguante de la GBA era infantil, el de los móviles era reducido y el acceso a las aplicaciones complicado. Fue una buena lección: antes de invertir tiempo y recursos es importante saber si el proyecto es interesante para ti o para el público y si la respuesta no es "para ambos", es probable que fracases.

Muchas gracias por vuestras amables respuestas.

Gaurodan

Un arcade directo, fácil de jugar, intenso y con una curva de dificultad del gusto del creador de Maldita Castilla entre otros. Pura nostalgia maquinera para no perdérsela por nada del mundo.



Cuenta la historia que hace muchos años dos grandes seres mitológicos luchaban en las lejanas tierras de las islas Canarias. Gaurodan, el llamado pájaro del trueno defendía su territorio de las zarpas de Guayota, una horripilante bestia surgida del fuego de las ardientes profundidades del archipiélago. Han pasado siglos y la leyenda que se transmitía de padres a hijos se ha perdido en el tiempo, así que ya nadie se acuerda de las dos criaturas y su encarnizada lucha. El hombre construyó ciudades en las islas, cimentó una nueva civilización ajena al peligro y explotó los recursos naturales de la zona. Ahora, un grupo de científicos ha encontrado el huevo del temible Guayota en el Monte Teide y lo ha llevado a un centro para su estudio sin saber que por su culpa han despertado también a Gaurodan, quien enviado por el dios Achamán se dirige a las islas para enfrentarse a su némesis y acabar de una vez por todas con él. Y si tiene que llevarse por delante a un puñado de casas… ¡lo hará! La civilización está en peligro, por lo que el ejército no tarda en ponerse en movimiento para tratar de frenar al temible Gaurodan. ¡La batalla está servida!

Así empieza la última producción de Locomalito, Gaurodan, un arcade (nunca mejor dicho), que bebe de muchísimas fuentes y juegos de mediados de los 80, la mayoría maquineros, para construir su propio homenaje a la época, llevar la historia hasta las Canarias en un alarde de originalidad, dotarla de un cariz a medias entre la serie B y las películas de destrucción nipona, y ofrecernos, en definitiva, un nuevo rompededos que los aficionados a los juegos difíciles y con carisma deseamos como agua de mayo. La intro del juego, narrada como si fueran las noticias de un telediario sospechosamente reconocible (¡juas!), nos pone rápidamente en situación mediante tres o cuatro pantallas semiestáticas, sin alardes, al grano, como en los arcades maquineros de antaño. El tráiler de presentación del juego, que no deberíais perderos, sirve por otro lado como complemento de esta intro.

El planteamiento no podría ser más sencillo, y la ejecución, limpia y simple, también. Es de agradecer que sólo tenemos que preocuparnos de mover a nuestro pájaro antediluviano por los cielos de las islas, esquivar el fuego enemigo, y disparar a todo lo que se mueva utilizando dos botones del mando de control o teclado. Mediante un botón dispararemos en diagonal hacia abajo, y con el otro nuestro disparo será frontal. En nuestra mano estará saber utilizar cada tipo de disparo lo mejor posible según la situación a la que nos enfrentemos. En cualquier caso la mayor dificultad no radica en este punto, sino en que Gaurodan siempre está avanzando. El jugador puede cambiar de dirección, subir y bajar en los niveles, pero



sistema:
Windows
origen:
España
desarrolla:
Locomalito / Gryzor87 (música & fx) / Marek (arte)
género:
Arcade
jugadores:
1
lanzamiento:
31 julio 2013
web:
www.locomalito.com

Tras unos seis meses de trabajo y corregir los últimos bugs que parecen que trajeron de cabeza al diseñador de videojuegos Locomalito, por fin tenemos la última de sus producciones, Gaurodan, un arcade con tintes maquineros como mandan los cánones, díficil, enganchante y con mucha carisma. ¡Descárgalo gratis desde su web!

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)





Música de 'alturas'



Como no podía ser de otra forma, la banda sonora ha corrido a cargado del inseperable compañero de fatigas de Locomalito en esta aventura, Gryzor87. Un lujo contar con sus composiciones de nuevo inspiradas en los sonidos del chip FM de Yamaha. Puedes escucharla en el juego, o bien descargarte los cortes en su web. Además, Gryzor87 está preparando una esperada edición física que pronto estará disponible, un lujo vamos.

web: www.gr87.com



También disponible el trailer...
Otro aspecto que no descuidan estos chicos, y es que también podéis disfrutar de un divertido trailer a modo de noticiero:

Web: www.locomalito.com/extras/Gaurodan_trailer.mp4.com



Izquierda. En el primer nivel seremos un simple huevo a punto de eclosionar, ¡pero eso no nos parará para destruirlo todo! ***Abajo.*** Nos esperan por delante once niveles en total, y en los que recorreremos diferentes puntos de las islas Canarias.



no quedarse totalmente quieto como por ejemplo sucede en Choplifter. Habrá que hacerse con el ritmo de los disparos de nuestros enemigos, que además provienen desde cualquier rincón de la pantalla, ser rápidos de reflejos, y preparar nuestros pulgares porque el autodisparo no existe… ¡campeón!

Nuestro protagonista posee una barra de vitalidad que se va gastando con cada impacto que recibimos y que no se regenera cuando pasamos de fase. Solo recuperamos un punto de salud si recogemos el ítem pertinente, que por supuesto no es que abunde, así que en cuanto se nos termine 'la vida', lo único que nos espera es una bonita pantalla de Game Over, 'kaput', sanseacabó. Ni continuaciones ni naranjas, es un juego corto pero exigente, para jugones curtiditos con cierta experiencia en esto de esquivar balazos. En el juego hay otros objetos que recogemos y que nos serán de mucha utilidad, como un doble rayo o la ampliación de tiempo (empezamos con 99 segundos para terminar cada una de las fases). Cuando destruimos algunos enemigos encontraremos además unas estrellitas que aumentarán nuestra puntuación, muy importante porque cuando alcancemos los 20.000 desbloquearemos un infernal modo de supervivencia. Todo, todito vuestro.

Los primeros niveles nos servirán de entrenamiento para hacernos con la mecánica y desarrollo de Gaurodan, y no será complicado que avancemos sin demasiados problemas, aunque a partir del primer tercio del juego la curva de dificultad sube ostensiblemente, para luego mantenerse y al poco bajar un tanto. Sin perseverancia y algo de voluntad os perderéis las mejores partes del programa, así que os animamos a no desfallecer y aunque acabéis más veces de la cuenta con los morros en el suelo vencidos por los humanos, seguir intentándolo hasta superar ese escollo y por fin continuar hasta el siguiente nivel que se os resistía. Como de costumbre en los juegos de Locomalito, no es difícil comprobar como el esfuerzo se ve recompensado, un punto muy a su favor que parece haber sido olvidado en la mayoría de los juegos actuales.

Por otro lado, y como también es costumbre, el trabajo gráfico es excelente. Amor al pixel, mucha documentación de las paletas y el tipo de sprites que se llevaban en los arcades de mediados de los 80, y una buena dosis de partidas echadas en clásicos como el mentado Choplifter, Commando o 1942, es lo que han servido de base al desarrollador para su creación. Todo se mueve excelente, los fondos son simples pero vivos reflejos de los arcades de hace 30 años, los edificios se destruyen, los enemigos suficientemente variados a medida que avanzamos y el estilo refinado y pulcro de este artista reluce nuevamente. Visitaremos muchos lugares de las Canarias, comenzando por el monte Tindaya en Fuerteventura, y pasando por ciudades del archipiélago, una flota marítima que nos pondrá las cosas muy difíciles, e incluso algún boss a mediados de partida para animar un poco más el cotarro. No os queremos desvelar mucho de este aspecto porque siempre resulta más divertido descubrirlo por uno mismo, pero baste decir que nos ha encantado la ambientación, los cambios de escenarios y horas del día, y las diferentes situaciones a las que nos enfrentamos. Tremendo.

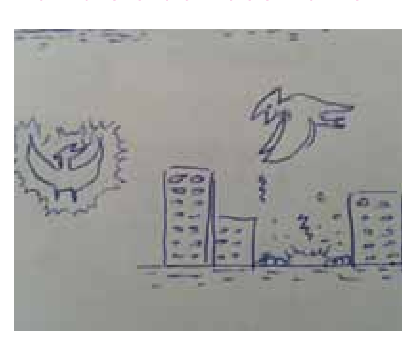
Y no podemos olvidarnos de la banda sonora, obra nuevamente de la pareja ideal de Locomalito, Gryzor87. Otra vez el FM a escena, las composiciones que parecen sacadas de una placa ochentera de Taito o Capcom, los ritmos cambiantes según el desarrollo de los niveles. En fin, que son un todo y sería a estas alturas ya muy difícil no concebir un juego de Locomalito sin el acompañamiento musical de Gryzor. Geniales. Complementa también como de costumbre el dueto las ilustraciones de Marek, que como siempre rayan a muy buen nivel. Su interpretación del dios del trueno Gaurodan rodeado de relámpagos al estilo nipón es convincente y nos encanta.

En definitiva, otra muesca más en el buen hacer de Locomalito. Como él mismo ha comentado en repetidas ocasiones "*Gaurodan es un juego corto y menor en comparación a Maldita Castilla*", los que en ocasiones pueden llamarse títulos intermedios, y aunque le ha costado más tiempo del previsto sacarlo adelante, a nosotros estas producciones nos chiflan, se le considere o no en una división diferente a la de Hydorah o Maldita Castilla en cuanto a trabajo, longitud, etc. En esta ocasión ha querido rendir homenaje a los arcades de la primera mitad de los 80, escogiendo paletas vivas, sprites más sencillos y una jugabilidad furiosa y exigente. Con un diseño muy medido, difícil pero nunca imposible, final secreto y mucho mimo. Se nota que estos dos están encantados con lo que hacen, que disfrutaron con los videojuegos de antaño y que su pasión les mueve a compartirlo con todos los demás a toda costa. ¿Y nosotros? Pues encantados también, claro. Apoyadles en lo que podáis, porque tipos como estos hay pocos, merecen todo nuestro cariño y respeto, y un reconocimiento bien grande grabado en letras de oro… ¡GRACIAS chicos!

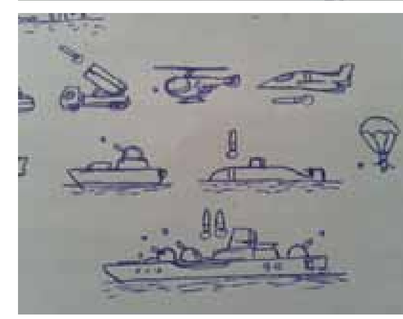


"Con un diseño muy medido, difícil pero nunca imposible, final secreto y mucho mimo. Se nota que estos dos están encantados con lo que hacen, que disfrutaron con los videojuegos de antaño y que su pasión les mueve a compartirlo con todos los demás a toda costa."

La libreta de Locomalito







Durante los 5 o 6 meses que ha durado el proceso de creación de Gaurodan, no han faltado los habituales bocetos con objetos del juego y que Locomalito fue desvelando a través de su cuenta en Twitter. Desde el aspecto de los niveles hasta los diferentes enemigos con los que nos enfrentamos en el juego, parece que todo ha sido trasladado del bloc de notas hasta vuestra pantalla del ordenador. Tampoco faltan el pequeño manual en PDF, así como las cubiertas y pegatinas para haceros vuestra propia edición física, y que encontraréis también en su web.

Jon Cortázar y Relevo Videogames

Hablamos con uno de los diseñadores para sistemas retro más conocidos de nuestro país. Jon nos abre las puertas de su oficina y nos cuenta como comenzó en este mundillo y cuales son sus planes para el futuro. *

Charlamos con Jon Cortázar, padre de Relevo Videogames, una anomalía en el panorama de los videojuegos en nuestro país que ha sabido combinar a la perfección el gusto por los juegos retro con el rendimiento publicitario. Títulos como Azzurro 8 Bit Jam de Spectrum y MSX para promocionar un pub del centro de Bilbao, o el más reciente Safybots para iOS, Android y web, con el que se publicita una empresa de armarios para contadores, apuntan claramente a que se le puede sacar rendimiento a este tipo de desarrollos. Tras la obtención de la certificación de Sony Playstation para desarrollar en la consola PS Vita, nos acercamos a su estudio en Bilbao para conocerle más de cerca.

Hola Jon, en primer lugar muchas gracias por prestarte a esta charla retro, es todo un honor para RetroManiac contar con alguien como tú en estas páginas. En segundo nos encantaría que como de costumbre te presentaras a nuestros lectores, les explicaras por encima quien eres en la actualidad, a que te dedicas...

Jon: Pues soy un bilbaino, profesional de la comunicación desde hace 16 años, que un día decide que plasmar su afición por los juegos de 8 bits desarrollando videojuegos para MSX y para el resto de los ordenadores que le acompañaban en aquella época. A día de hoy ese proyecto inicial ha pasado a ser un estudio de videojuegos independiente, que se constituye como sociedad limitada en 2012 y que desarrolla videojuegos tanto para plataformas actuales como para ordenadores de 8 bits de los años 80.

¿Cuándo comenzaste a interesarte por los videojuegos y que fue lo primero que entró por la puerta de tu casa? ¿Un MSX, un Spectrum? ¿Quizás alguna máquina de Pong?

Jon: ¡Una máquina de Pong! ¡Qué no soy tan viejo, hombre, jeje! No, lo primero que entró en casa y que definitivamente me marcó, tanto en el aspecto de los videojuegos como en el de mi interés por el grafismo, fue un MSX, concretamente un HB10P de Sony. Llegó a casa como de casualidad, en un lote de navidad de la empresa donde trabajaba mi padre, junto con su monitor de fósforo verde que aún conservo. Yo tenía 8 años. Pero ese primer año en el que tuvimos el ordenador, mis padres no nos dejaron tener juegos, así que mis hermanos y yo copiábamos listados de BASIC de las revistas, que devorábamos como locos. Ya sabes, eso de que "el ordenador es para estudiar" ;-). Eso sí, finalmente llegaron los juegos.



Leyendo buena 'literatura'. Como buen entendido que es, Jon también lee de vez en cuando RetroManiac en las oficinas de Bilbao. ¡Esperamos que la deje un rato para que también la disfruten sus compañeros! ;)

¿Y el descubrimiento de los juegos? ¿En casa de algún amigo, o fue más bien las visitas al recreativo de turno en el barrio?

Jon: Un poco ambas cosas: yo era pequeño en esa época para ir a recreativos, pero recuerdo que algunas mañanas de domingo que nos acercábamos con mis padres a casa de mis tíos a tomar el aperitivo, nos colábamos a veces en el recreativo que había cerca: las máquinas que más me impactaban recuerdo que eran Rampage y Super Sprint, con sus tres volantes. El primer juego que se cargó en mi MSX fue el Fernando Martín, que lo trajo un amigo que también tenía MSX a mi casa. Después mis padres ya no pudieron evitarlo, y se tiraron al barro comprándonos tres juegos, uno por cada hermano: Abu Simbel Profanation, Army Moves y Soul of a Robot. Yo me pillé para mi el Abu Simbel, y le metí horas a muerte hasta pasármelo.

¿Después que ha ido pasando por tus manos, consolas, más ordenadores?

Jon: En realidad, salvo un par de Game & Watch, no entró en mi casa más que ese MSX. Mis padres veían los ordenadores como un vicio (y en realidad no les faltaba razón, jeje), y las consolas ni te cuento. Iba enterándome de todo lo que iba apareciendo para el resto de sistemas a través de lo que tenían los amigos en casa, las revistas y los recreativos, donde siempre nos reuníamos el grupo de amigos por las tardes. Mi siguiente contacto con los ordenadores fue con los Macintosh en mis primeros años de estudio de diseño gráfico y con mi primer PC, un Pentium 166 MMX, que recuerdo que para su momento era la leche. Aún así nuestro pequeño MSX siguió siempre vivo, ya que lo llevamos a la casa que tienen mis padres en Zaragoza, y hasta hace relativamente poco ha seguido siendo compañero de nuestras vacaciones.

Te iba a preguntar acerca de tu sistema favorito, pero veo que lo has dejado bastante claro...

Jon: Jajaja, el MSX, sin duda. Tanto por el propio sistema en si y su filosofía, como por sus características: y, por supuesto, por el componente nostálgico, claro.

Imagino que como muchos de nosotros, treintañeros largos ya, disfrutarías en tu juventud de una evolución en esto de los videojuegos que ha sido imparable hasta el momento. ¿Cómo recuerdas aquellos tiempos? ¿Eras consciente de la evolución de los sistemas?

Jon: Sí, por supuesto. Lo veía desde fuera, en las revistas, en los recreativos, en las tiendas... pero la evolución era muy clara. Recuerdo momentos muy concretos, como cuando vi por primera vez en una tienda la SNES funcionando con Pilotwings, o cuando empezaron a proliferar los arcades de Neo Geo. Cuando trajeron Art of Fighting se me daban la

---

RELEVO® VIDEOGAMES

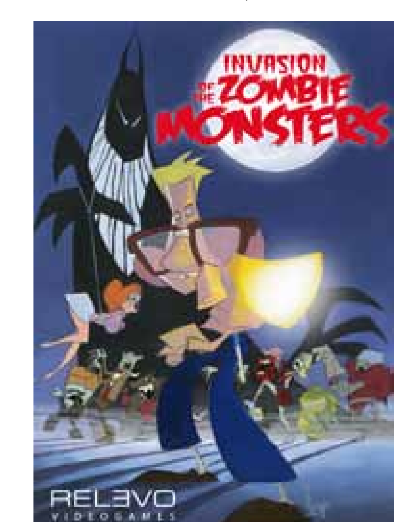
país:
España
sistemas:
Spectrum, MSX, Amstrad, iOS, Android, Web
web:
www.relevovideogames.com



Relevo Videogames fue fundado por Jon Cortázar en 2009 como grupo de desarrollo amateur, se incorpora en 2011 a la Agencia Vals como su área de advergaming y, junto con su socio Aitor Zumelzu, es constituido como empresa en 2012 convirtiéndose en un estudio de videojuegos independiente.

"En RELEVO Videogames desarrollamos videojuegos comerciales y promocionales para una gran variedad de plataformas, que van desde las distribuciones desktop (Windows, MacOS), hasta los desarrollos para smartphones o videojuegos para web o redes sociales.

Pero el punto diferencial de RELEVO Videogames es la posibilidad de trabajar sobre plataformas vintage, creando productos para ordenadores de los años 80 (Spectrum, MSX…), que han obtenido reconocimiento nacional e internacional, tanto en los círculos de usuarios de retroinformática como en los medios generales, por lo diferente del producto y la alta calidad del mismo. El desarrollo de videojuegos en este formato se asemeja a la actual producción de vinilos por parte de productoras musicales: por ello, el carácter nostálgico del producto es ideal para llegar a un público muy concreto, pudiendo utilizarse como herramienta de publicidad no convencional de una marca o producto".



* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)





First graphic scketches from the game. The GFX for the character Nala will be selected for the final version of the game.

La primera aventura de Nala. En ‘Malaika Prehistoric Quest’ llevaremos a nuestra ‘troglodita’ preferida a través de un puñado de niveles plataformeros. Debajo podéis ver algunas capturas comparativas de las diferentes etapas del proceso de creación.



Two initial versions for the scoreboard, and the final one.



Some versions for the game logo, and the final one.

vuelta los ojos con el zoom a pantalla completa, no entendía cómo podía estar hecho. Recuerdo también cuando trajeron Mortal Kombat al recreativo, que fue una revolución. O ver por primera vez Lemmings en casa de un amigo que tenía un PC con AdLib. Otros momentos de esa consciencia de evolución fue cuando vi por primera vez en El Corte Inglés la Mega CD con el Road Avenger puesto, que era como ver dibujos animados. O cuando jugué por primera vez a Virtua Racing en la sala de máquinas, montado en la cabinet con forma de coche de Fórmula 1.

Seguramente habría un momento, un punto de inflexión, aquel día en que pensaras... “yo me quiero dedicar a crear videojuegos”, ¿o viene de antes?

Jon: Digamos que nunca pensé en dedicarme a ello más allá de ser un complemento. Desde los inicios con el MSX y con mis hermanos siempre estuvimos dándole vueltas a crear juegos e hicimos bastantes juegos en BASIC en su día. Nuestra “marca” recuerdo que era SSP (Sunshine Productions), y con ella hicimos cosas muy chulas que he intentado recuperar, pero los cassettes están ya muy degradados... Recuerdo juegos como “Mah Jong” (que en realidad era un Shangai); un juego de una pelotita que tenía que salir de un laberinto, llamado “Jumpy in Magical Island”; una especie de pong ambientado en el espacio (“Super Space Ball”). Además en esa época programé en BASIC un parser para crear aventuras conversacionales, con su gestión y definición de objetos, escenarios y mapeado, switches de excepciones, etc.

Crear un videojuego y compartirlo con los demás siempre ha sido una fantasía que en nuestro caso se ha quedado por el camino. Primero con algún programita en basic de Spectrum, luego un parser de aventuras, con herramientas tipo STOS en Atari o DIV en PC. ¿Qué es lo que nos atrae de este mundillo? ¿Por qué esta satisfacción a la hora de crear?

Jon: Yo creo que lo que intentamos es crear algo que provoque la satisfacción del jugador y que le regale buenos momentos con el juego, que es lo que tuvimos nosotros. Yo tengo grandes recuerdos jugando a videojuegos, de instantes muy concretos: cuando





por fin consigues salvar un obstáculo que te tenía martirizado durante una semana, o cuando finalmente lo terminas... supongo que queremos ser capaces de crear algo que pueda emocionar a otro jugador de alguna manera, tal y como otros creadores lo han conseguido con nosotros.

¿Lo podríamos equiparar con la creación artística de, por ejemplo, un tema musical, un cuadro, una película...?

Jon: Al final, la elaboración de un videojuego tiene en cuenta un montón de factores en los que influye el talento artístico, ya que tiene elementos visuales y sonoros como una película, pero incluyendo además el factor de la interactividad. Así que sí, sin duda: se puede equiparar y de hecho, como medio de expresión, puede superar a cualquiera de los que comentabas.

Antes de Relevo hubo un pasado claro. ¿Qué nos puedes contar de tus inicios más o menos ya en serio en esto de crear un videojuego?

> **“La elaboración de un videojuego tiene en cuenta un montón de factores en los que influye el talento artístico, ya que tiene elementos visuales y sonoros como una película, pero incluyendo además el factor de la interactividad.”**

Jon: Durante mi evolución profesional en el sector de la comunicación, pude ir creando en paralelo lo que fueron mis primeras producciones a nivel más profesional. La primera creo recordar que fue en 2001 para el extinto portal Telepolis de Eresmas. Se trataba de un clon de Breakout (“Breakin’ Blox”), y era un juego para navegador. Mi segunda oportunidad llegó a través de un profesor que tuve en mis cursos de diseño gráfico e interactividad: estaba dirigiendo un proyecto para GamePro, el programador principal lo había abandonado y necesitaba sacarlo adelante. Se trataba de “CiviRally”, un juego educativo en vista isométrica y con gráficos prerenderizados en 3D que concienciaba a los niños en educación vial. El juego se distribuyó en CD por todas las escuelas del País Vasco, e incluso creo recordar que se trasladó a otras comunidades, y obtuvo mucha repercusión.

Y durante ese periodo llegó la vuelta al retro. ¿Qué nos puedes contar de esto?

Jon: Buff, eso sí que tiene historia. El caso es que me enganché al fenómeno de la emulación: y me refiero a esa época cuando no pasaba un día sin conectarme a Emulatronia y en la que surgieron emuladores como Nesticle, el mítico Callus, Genecyst o NeoRageX... todo lo que experimenté desde fuera durante los noventa, en recreativos y revistas, podía al fin vivirlo en primera persona. Recuerdo de esa época cuando salían uno por uno los *dumps* nuevos de Mame y NeoGeo y dejaba el ordenador bajándolos por la noche (que teníamos tarifa plana) porque ocupaban más de 10MB, y con el GetRight, por si cascaba la descarga... Y pensar que ahora casi te bajan antes de pinchar, jajaja.

Pues el caso es que, lógicamente, volví al MSX, a buscar sus emuladores, los juegos que tuve en su día o los que se me escaparon, etc. Y buscando y buscando información, vi una noticia de la celebración de una reunión de usuarios de MSX en Barcelona. Me quedé pegadísimo, porque no me esperaba ni de lejos que hubiera aficionados de MSX que aún se reunieran

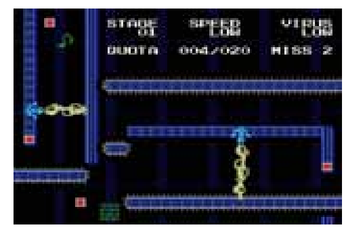
Los juegos en Karoshi



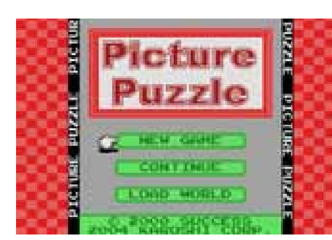
>> **Duck Hunt** • 2004



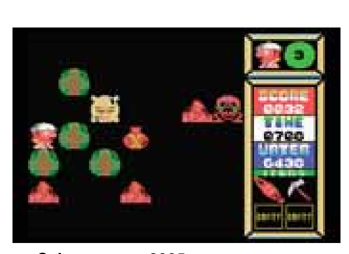
>> **Sou-Ko-Ban. Pocket Edition** • 2004



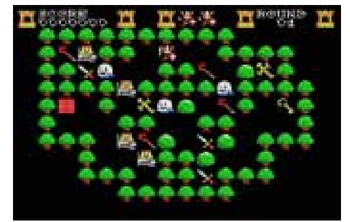
>> **Factory Infection** • 2004



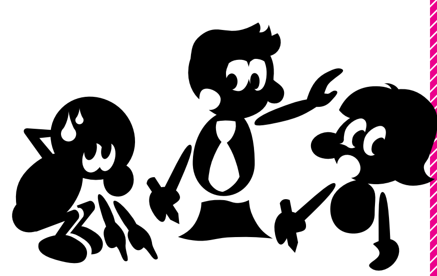
>> **Picture Puzzle** • 2004



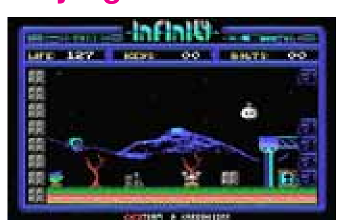
>> **Saimazoom** • 2005



>> **Griel's Quest for the Sangraal** • 2005



Los juegos en Karoshi



>> **Phantomas Saga: Infinity** • 2006

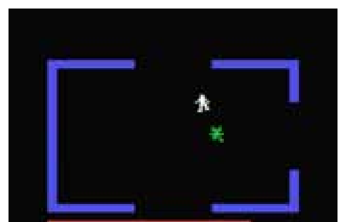


>> **Malaika Prehistoric Quest** • 2006

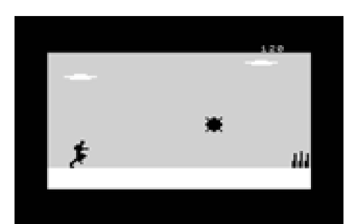


>> **Night Driver** • 2007

Los juegos en BASIC



>> **Guardian Soldier** • 2011



>> **Runner 2000** • 2012

de forma organizada para jugar y enseñar cosas del sistema. Así que me lancé a la RU (era diciembre de 2003) y me quedé alucinado, no solo por los stands de segunda mano y por el buen rollo, sino porque vi que ¡la gente seguía haciendo juegos nuevos! No me lo podía creer. Ni que decir tiene que volví a casa, además de con un flamante "Nemesis" en caja a modo de trofeo, con las pilas cargadísimas, y con muchísimas ganas para hacer algo para MSX.

Y ahí comienza tu etapa en Karoshi Corporation...

Jon: Pues sí... digamos que como yo en el MSX era de BASIC, no me veía con la capacidad de realizar una producción por mi cuenta, pero yo venía a tope de la RU de Barcelona así que, como en ese momento lo mío eran los gráficos, me puse a trabajar en una posible adaptación a MSX de uno de los juegos que más me tenían enganchado en ese momento, "Super Puzzle Fighter 2 Turbo". Con ese proyecto contacté con Edu (Eduardo Robsy), que acababa de cerrar la primera edición de los concursos MSXdev y que llevaba una línea con Karoshi Corporation en pro de la primera generación del standard, cosa que iba muy en sintonía conmigo. El caso es que le escribí un e-mail y le envié pruebas gráficas que había estado realizando. Congeniamos muy pronto, y me acogió en Karoshi con los brazos abiertos, cambiamos el logotipo para darle una nueva imagen a la marca y así fue como nació el tándem. Nunca podré agradecerle lo suficiente todo lo que aprendí durante mi periodo trabajando con el y, sin ninguna duda, a día de hoy le considero un amigo, aunque cada uno andemos a nuestras guerras y nos comuniquemos poco.

Una curosidad de esa época primigenia de mi incorporación en Karoshi fue cuando, en uno de nuestros primeros cruces de e-mails, me despedí con un "agur" ("adiós", en euskera). Edu, al leerlo, me preguntó en el siguiente mail que donde vivía, y yo le dije que era de Bilbao, y por casualidades de la vida, aunque Edu es mallorquin, se encontraba terminando la carrera en la Universidad de Deusto en Bilbao y residiendo en el colegio mayor, ¡a pocos minutos de mi casa en coche! Ni que decir tiene que directamente quedamos para conocernos y tomarnos una cerveza juntos. A veces hay casualidades en la vida que hasta asustan y ésta fue una de ellas.

En este periodo de desarrollo en Karoshi haces el apoyo gráfico en muchos juegos y conversiones de clásicos para MSX. ¿Cómo era el proceso de trabajo conjunto, cómo lo hacíais?

Jon: Digamos que arranca el nuevo año y Edu relanza su concurso, que a día de hoy sigue siendo referente en la escena del MSX, con una nueva edición: se trata del MSXdev'04, una edición del concurso muy especial, porque se redujo el tamaño de los juegos a presentar a tan solo 8 KB. En los seis meses de duración del concurso hasta la finalización del mismo en verano, en Karoshi presentamos 5 juegos nuevos para el sistema, donde yo participé activamente en 4 de ellos. Nos mandábamos el material por mail: yo iba desarrollando gráficos y se los enviaba a Edu, que los iba incorporando. El caso de "Factory Infection" fue especial, ya que desarrollé el juego íntegramente en BASIC, y después Edu lo tradujo a ensamblador.

De esa época recuerdo nuestra presencia como expositores en la feria MadriSX de ese año, donde fuimos con una demo de Duck Hunt. Estuvimos el dia y la noche antes en mi casa, en Bilbao, Edu y yo, mano a mano, en una habitación cargada de humo, yo haciendo los gráficos de los patos a todo meter y Edu incorporándolos al programa, para poder tener algo que presentar en Madrid, mientras mi mujer nos hacía café mientras se reía de nosotros y de los frikis que éramos. Cogimos el coche sin dormir, y allí nos presentamos, con una demo de "Duck Hunt" funcional con gunstick, con un medio video de "Final Lap" y con el "Snail Maze" de Edu. Fueron momentos de ilusión total, de desarrollo puro, una época de "garaje". Cuando ando falto de motivación, me acuerdo de esos momentos y se me cargan las pilas con tan solo el recuerdo.

> **"Cuanto más conoces el trabajo de todo lo que te rodea, mejor puedes hacerte una idea de conjunto de cómo puede afectar una propuesta u otra al resultado final, en lugar de centrarte tan solo en tu parcela de trabajo."**

Y en ese momento, ¿cómo te da por lanzarte a aprender ensamblador? ¿Cómo se desarrolla esa segunda época de creaciones en paralelo entre Edu y tu en Karoshi?

Jon: Lo cierto es que en esos momentos de mucha libertad creativa yo no paraba de proponer ideas peregrinas para posibles videojuegos. Hay veces que los diseñadores de juegos retro, sobre todo grafistas, cometen el error de pensar que si es posible mostrarlo en pantalla porque cumple con las limitaciones de vídeo del sistema, es posible luego "moverlo" y, si no se tienen las cosas claras a nivel de programación, puede ser posible que tu diseño precioso de *gameplay* no sirva para más que para una bonita *splash screen* y para que los programadores te digan que es imposible de implementar en un juego. El pobre Edu tuvo que aguantar sugerencias mias tan alocadas como hacer un juego de pinball en el que el sprite de la bola de metal fuera "reflejando" a tiempo real la zona de tablero sobre la que pasaba, o una posible conversión de Captain Commando a pantalla completa redefiniendo patrones en VRAM sin conocimiento. Locuras que ahora, con otra perspectiva, jamás plantearía.

¿Entonces, el hecho de aprender ensamblador te dio mas "armas" como grafista para entender mejor como plantear un juego?





ZONA INDIE

Apariciones en los medios. Jon y Relevo decidieron dar el paso y convertirse en una empresa que viviera de los desarrollos retro y los advergames.



Jon: Desde luego. Tanto como grafista como *game planner*. Al final es un poco como todo, cuanto más conoces el trabajo de todo lo que te rodea, mejor puedes hacerte una idea de conjunto de cómo puede afectar una propuesta u otra al resultado final, en lugar de centrarte tan solo en tu parcela de trabajo. Además, yo tenía un proyecto clavado en la mente, que era poder desarrollar un juego de scroll al pixel en MSX, sistema en el que los usuarios estamos acostumbrados a desplazamientos de pantalla digamos "a bloques". Y con esa idea en mente fue con la que me puse a intentar aprender ensamblador, siempre de la mano de Edu, con el ejercicio inicial de crear un juego completo, que resultó ser la conversión a MSX de "Saimazoom", la precuela del primer juego de mi infancia, el Abu Simbel Profanation. Ese año, 2005, lanzamos Edu y yo, cooperando el uno con el otro, "Saimazoom" y "Griel's Quest for the Sangraal", y cada uno lideramos uno de los dos proyectos.

¿Y tras ese primer juego donde, digamos, "rompes el hielo" con el ensamblador, es cuando te centras en ese sueño de crear Malaika Prehistoric Quest?

Jon: Empiezo a trabajar en diferentes pruebas: todas lentas y poco funcionales. La prueba final fue "Operation Name: Crossbow", en la que conseguí visualizar por primera vez un scroll suave horizontal, aunque todavía iba un poco a saltos. A partir de ahí, y tras una demo con un escenario de "Ghost and Goblins", poseía ya el conocimiento y las armas para poder crear ese juego que tanto quería hacer, y que tenía claro desde el principio que quería que fuera un clon de Super Mario Bros. Así, durante el desarrollo de la versión MSX de "Phantomas Saga: Infinity" de CEZ GS, empecé a trabajar en "Nala's Adventure", un juego de plataformas con una niña prehistórica como protagonista principal, que finalmente se convirtió en el gérmen inicial de lo que sería "Malaika Prehistoric Quest".

¿Qué sensaciones recuerdas del momento de su lanzamiento?

Jon: Hombre, pues cuando lo sacamos me sentí muy orgulloso del trabajo y de todo el proceso de aprendizaje en tan solo un año y medio. Realmente es un juego poco convencional para un MSX de primera generación. Pero ahora, con el tiempo, me doy cuenta de todos los errores que cometí durante el desarrollo del juego y soy consciente de que, sin duda, "Malaika Prehistoric Quest" me ha enseñado básicamente lo que nunca se debe hacer. Es un producto tan centrado en la técnica de scroll, que luego sufre de problemas que son básicos en un videojuego como la respuesta a los controles o la gestión correcta de las colisiones. El diseño de los escenarios, gráficos y demás me encantan, y el juego es un producto bastante bien terminado a nivel de diseño, pero es en el terreno de la jugabilidad donde falla. Tengo la espinita clavada con este juego para poder hacer un día un remake en condiciones en el que solucionar todos esos problemas y se centre en lo realmente importante, que es la jugabilidad.

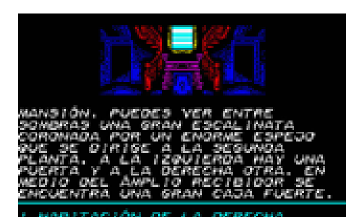
Has hablado del extinto CEZ GS: ¿qué nos cuentas de esa colaboración para sacar adelante "Phantomas Saga: Infinity" en MSX?

Jon: Lo cierto es que fue una experiencia muy enriquecedora. De trabajar mano a mano con Edu, digamos que me "infiltré" en los procesos de un grupo de desarrollo mucho más grande, donde había aportes de muchísima gente. No solo estoy aún contentísimo con la versión MSX del "Infinity": en ese desarrollo coincidí con cracks de la escena que más adelante se convertirían en colaboradores habituales de Relevo, como es el caso de José Vicente (Wyz), Sergio (Beyker) o incluso David (DaDMaN), quien precisamente nos ayudó hace poco con la conversión de "Invasion of the Zombie Monsters" para Amstrad CPC. También tuve con "Infinity" un contacto directo con los Mojon Twins, con quienes mantengo una buenísima relación. De hecho, hace pocos meses pudimos vivir una "reedición" de esta colaboración que surgió años atrás con el "Infinity", que tuvo como resultado final el lanzamiento de "Subacuatic" para MSX: diferentes nombres, digamos, pero la misma gente detrás.

Siguiendo con Karoshi, podríamos decir que ya os dividíais el trabajo en proyectos completos: Edu se encargó de

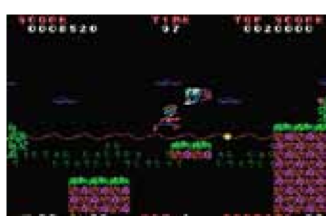
Los juegos en Relevo


>> **La Corona Encantada** • 2009

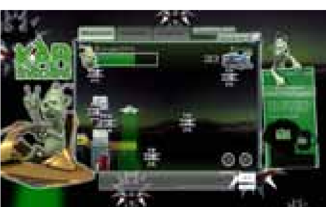

>> **Está en la caja** • 2009


>> **Está en el pantano** • 2009


>> **British Bob** • 2009


>> **Invasion of the Zombie Monsters** • 2010


>> **Azzurro 8Bit Jam** • 2011


>> **Kar Snatchers** • 2011



¿Un punto de inflexión?

Quizás La Corona Encantada sea el juego más conocido de Relevo. La producción más alta de lo habitual en este tipo de desarrollos, junto a la portada de Azpiri, provocó que la edición física del juego fuera considera por muchos como una especie de vuelta a los años 80. Resulta curioso además como los gráficos del juego fueron cambiando a partir de la ilustración de Alfonso, como se puede apreciar en la captura de la izquierda. Los marcadores de la parte inferior de la pantalla también sufrieron algunas modificaciones y la versión definitiva muestra un aspecto más pulcro y definido.

La continuación del juego, Los Templos de Fuego, se encuentra en fase de desarrollo pero a pleno rendimiento según Jon. ¡Ganitas tenemos de ver más cosas del juego!





"Griel's Quest", tu desarrollaste "Saimazoom", "Infinity" y "Malaika"... ¿es esa la metodología de trabajo que acaba con vuestro tándem? ¿Cómo surge esa separación?

Jon: Bueno, yo le sigo picando a veces a Edu, y de hecho a punto estuvimos de cristalizar los dos juntos un nuevo proyecto de Karoshi hace bien poquito, jeje. Por eso aprovecho para aclararte que mantengo una muy buena relación con Edu a día de hoy, por si acaso hay algún "comadre" que pueda pensar a día de hoy que pudo haber mar de fondo detrás de mi salida de Karoshi. Como comentas, los desarrollos los llevávamos ya de manera muy independiente, cada un por nuestro lado: pero no solo eso, si no que además Edu tuvo un periodo de bajada de ritmo... yo seguía ideando proyectos, metiéndole caña con mails de ideas y propuestas, y yo creo que hasta le estaba empezando a "spamear". Yo desarrollé en esa época muy por mi cuenta "Night Driver" y trabajaba ya en el desarrollo de "La Corona Encantada", con unas miras más ámplias, queriendo publicar en otras plataformas... Edu, por su parte, mientras continuaba con el excelente asMSX, programó y diseñó "Daedalian Opus" con la colaboración de otro grafista... en fin, que hablándolo con Edu en un cruce de mails vimos que la cosa se estaba definiendo sola y de manera natural, así que le ofrecí mi salida de Karoshi y, centrado en la forma de trabajar, objetivos y procesos que había desarrollado en la creación de La Corona Encantada, poder crear un proyecto personal de cero. Eso sí, de mi época currando con Edu me quedo con todo: con la libertad creativa que teníamos, con todo lo que aprendí en ese período y las noches sin dormir tratando de llegar a tiempo a los plazos de concursos o a ferias. Edu es un crack y, aunque ahora sigue un poco paradito, espero que pronto nos sorprenda con una nueva producción para MSX de la altísima calidad a la que nos tuvo acostumbrados.

Y entonces reapareces en la escena con la nueva marca, Relevo Videogames. ¿Cómo surge ese nombre, qué significa?

Jon: Bueno, antes de eso me planteé repetir el concepto de Karoshi, haciendo tándem con otra persona de la escena para crear un grupo nuevo. Tenía clarísimo que si quería juntarme con alguien de la escena, y ese sería Wyz. José Vicente es un crack con mayúsculas, programador, diseñador y excelente músico, además de un tío majísimo y con el que me encuentro en sintonía. Por eso le propuse formar entre los dos un grupo de desarrollo. El concepto para el nombre lo tenía claro: quería marcar un antes y un después, no solo del trabajo en Karoshi, sino entre nosotros y el legado que teníamos de los desarrolladores de los 80 de la edad de oro. El nombre inicial para marcar ese paso de lo viejo a lo nuevo fue "COMA", que además se formaba con los apellidos Cortazar y Masó (por Wyz). ¡Al final el proyecto no llegó a cuajar porque Wyz me dió calabazas, jajaja! Es curioso, porque a día de hoy es un fijo como colaborador en casi todas las producciones de Relevo, tanto en las retro como en las plataformas actuales. En fin, que el caso es que volvía a partir de cero, y me plantee finalmente seguir el concepto marcado por "La Corona Encantada", donde dirigí a un equipo definido por y para el proyecto, y esa podía ser la vía: ir "reclutando" a gente para proyectos concretos, sin formar realmente un grupo fijo. A partir de ahí empecé a pensar de nuevo en un nombre para el proyecto: le dí mil vueltas a ese concepto de recoger el testigo de los 80 pero a día de hoy, hasta que mi mujer dió con el nombre. "¿Por qué no le llamas Relevo?", me dijo. Me sonó genial, y así se quedó, como "Relevo Videogames". De esta forma nace la nueva marca, que se lanza el mismo día que liberamos en internet las versiones de "La Corona Encantada" para MSX y ZX Spectrum en la nueva web de Relevo Videogames. Así, "La Corona Encantada" es, digamos, mi última producción en Karoshi, y la primera publicada por Relevo.

Efectivamente "La Corona Encantada" es un producto que pilla por sorpresa y que trasciende de la propia escena hasta colarse en medios generalistas. ¿Cómo se pasa de hacer conversiones no oficiales de juegos a desarrollar una producción original con su presupuesto de producción y todo ese mimo a los detalles?

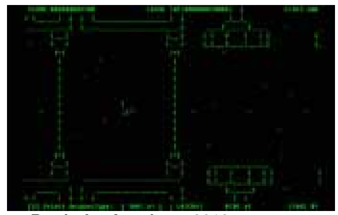
Jon: Inicialmente surge como un proyecto como tantos otros, de una idea sencilla. "Infinity", nuestra conversión a MSX del juego de CEZ GS, resultó el proyecto que más me gustó, y sin duda, el que más me llamó a rejugarlo y rejugarlo. Y es que, aunque los MSXeros renieguen de las conversiones directas de Spectrum de la época, lo cierto es que al menos yo jugaba más en los 80 a juegos de cassette que a cartuchos de Konami. Así que decidí mejorar ciertos aspectos que veía que faltaban en "Infinity", busqué una ambientación diferente que me llevara más a los juegos de Dinamic de la época y decidí hacerlo monocromo al estilo de Hundra y con un marcador grande en la parte inferior, todo con el aspecto de haber sido un juego de Spectrum convertido a MSX. Con estas premisas empecé a diseñar "Heaven", que era el nombre inicial del juego en su estado más primigenio. Recluté al mismo equipo para el audio que en "Infinity": Sergio (Beyker) en la composición y José Vicente (Wyz) para la adaptación a su replayer y SFX, que empezaron a trabajar en un concepto de fantasía medieval. A partir de ese momento, el proyecto iba tomando forma: añadimos palancas, zonas "de la muerte" en las que si caes, ahí te quedas... de ese momento surge el nombre "La Corona Encantada" y la historia del príncipe que debe recuperar esa corona para poder reinar y liberar a su reino de los monstruos.

Fue en ese momento que se me ocurrió la peregrina idea de contactar con Azpiri para ver si el coste de una ilustración para la portada del juego podría ser asumible a nivel presupuestario. Lo cierto es que no perdía nada por intentarlo. Recuerdo que le pedí el contacto a Manu Sagra, y a partir de ahí le mandé un mail muy educado explicándole la situación y pidéndole los costes que podría tener un trabajo de esas características. La sorpresa vino cuando respondió muy positivamente, ilusionado por el proyecto, "y que no me preocupara, que seguro que llegabamos a un acuerdo". Me solicitó información

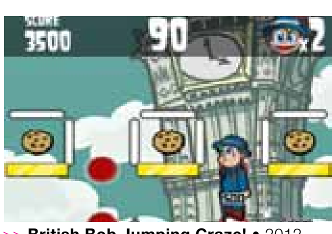


ZONA INDIE

Los juegos en Relevo

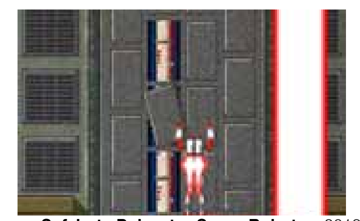

>> **Battle for Accion** • 2012


>> **Vals Panic** • 2012


>> **British Bob Jumping Craze!** • 2012


>> **Subacuatic** • 2012


>> **Mission Euskadi** • 2013


>> **Safybots Polyester Super Robots** • 2013


>> **Malaika** • 2013

ZONA INDIE



Invasion of the Zombie Monsters. Otro de los juegos que dieron que hablar, el plataformas original para Spectrum y MSX con música de Gominolas, cambió incluso de nombre durante su desarrollo. Recientemente apareció la versión para CPC, y Jon decidió celebrarlo de esta forma. ¿No invitas a una? ;)

acerca del juego, de la historia, gráficos del mismo, etc. Mi siguiente correo fue kilométrico, con sprites y fondos provisionales, algún enemigo, explicando toda la historia del juego con las 20 monedas. Me hizo algunas preguntas en torno al personaje protagonista, si llevaba armadura, si había alguna chica en el juego: yo le maticé una serie de elementos gráficos del personaje, pero le di luz verde a la inclusión de una chica y de un mago malo además de los monstruos.

Pasó como dice Azpiri que pasaba en la época, que había veces que durante los desarrollos se inspiraban en la ilustración de portada que el había dibujado para incluir elementos en el juego. Y así fue. La ilustración recibida cambió totalmente el estilo artístico del juego. Hay algunos que se refirieron en su momento a "La Corona Encantada" simplemente como "un juego con portada de Azpiri". Pero fue mucho más que eso: porque no creamos un juego y luego tratamos de "venderlo" mejor con una portada impactante y metiéndola con calzador, sino que fue creada durante el desarrollo mismo del juego. Así nace la historia del malvado Consejero Real, que roba la Corona y ésta, sintiéndose atacada, deja al reino sumido en una maldición y a tu prometida congelada en hielo hasta que el heredero por derecho la recupere. Los ogros del juego (el pequeño y el más grande), la princesa, el diseño en forma como de araña de la Corona (inicialmente era una corona de rey estándar), los tonos azules y las estalactitas de la zona azul de las cavernas... todos esos elementos se modificaron y adaptaron a partir del trabajo de Azpiri, y esa influencia en el arte del juego, junto con otros muchos factores, fue lo que hizo diferente a "La Corona Encantada".

A partir de ahí, todo fue rodado: la música que compuso Sergio (Beyker) era excelente, el diseño del mapa del juego y la ubicación de los objetos y palancas era intrincado y bien planeado, y la programación era impecable, con lo que todo funcionaba como debía. Fue entonces cuando lanzamos el juego, de momento y de manera exclusiva para MSX, y ¡con aspecto de conversión directa de Spectrum! En ese momento no habíamos desvelado la participación de Azpiri con su ilustración: lo teníamos guardado en la manga cara a lanzar el juego, ya en versión física y en versión Spectrum, en RetroMadrid. Ni que decir tiene que el aspecto monocromo disgustó a muchos usuarios de MSX en ese momento, pero en mi opinión, supimos recrear perfectamente los juegos de cassette que todos disfrutamos aquella época.

Y ahora llega la impecable versión física y la presentación del juego meses después. ¿Cómo es tu relación con vuestros productores de vuestros juegos retro, Matra Computer Automations? ¿Qué detalles y curiosidades nos puedes dar de ese día tan especial?

Jon: Con Matra siempre ha ido todo rodado. No se andan con giros, comentarios, dudas: van siempre directos y al grano, y siempre han realizado un muy buen trabajo. Desde los primeros cartuchos de Karoshi hasta día de hoy se han encargado de absolutamente todos los costes de producción de las ediciones físicas: incluso con la ilustración de Azpiri, que ya tenía separado el dinero y hablado todo con mi mujer, al plantearles a la gente de Matra el proyecto y sus costes, no me dejaron pagar, y se hicieron ellos cargo de todo, aún habiendo yo cerrado el tema de antemano. Además de, por supuesto, todo su curro de presencias en las ferias y de la gestión de los pedidos online. A nosotros nos llegan nuestras ventas con nuestro margen negociado, dependiendo de cada tipo de juego, y listos. Seguimos de hecho trabajando con ellos, y estamos muy satisfechos con la relación y los resultados.

Con respecto al lanzamiento, pues todo genial: hubo mucha tensión previa para finalizar la versión MSX con gráficos coloridos y la versión Spectrum, donde yo era un completo novato: sin la ayuda de Daniel (Zorita, de Matra), que me echó una mano con la rutina de pintado de sprites, y la de Javi (Peña, "Utopian" de Retroworks), que solucionaba con paciencia todas mis dudas, la versión Spectrum no podría haber sido posible, al menos no con esa suavidad y jugabilidad, y mucho menos a tiempo para llegar a RetroMadrid. Pero bueno, al final llegamos a tiempo, con Azpiri a nuestro lado firmando copias a la mañana y a la tarde... en fin, un sueño. Nunca había visto una cola igual en RetroMadrid, y estaba siendo en nuestro stand, jaja.

En cuanto a anécdotas de ese día, un montón: por ejemplo, no le reservé a Sergio (Beyker) una copia de "La Corona Encantada" y estaba ya agotada para cuando se acercó al stand. Además ya le dije que le debía una jarra de cerveza, porque al final le metí mucha presión en tiempos para el desarrollo de la banda sonora del juego. Así que le tenía contento... Al final, salimos a la cafetería y pedí las dos jarras de cerveza, pero Sergio no solo no me dejó pagar, sino que me agradeció haber podido formar parte del proyecto. Es una máquina, y ha desarrollado una banda sonora para "Los Templos de Fuego" que os vais a caer de espaldas.

Otra fue, sin duda, mi primer encuentro con César (Astudillo, "Gominolas"). Se acercó por nuestro stand por la tarde, y estaba alucinado por los carteles con la ilustración de Azpiri, con el juego que teníamos en demostración en un ordenador, etc. Yo salí de la parte trasera del stand para presentarme y hablar con él. Estaba realmente impresionado con el trabajo y nos felicitó por la calidad del mismo. Yo le dije que después de hacer un juego con portada de Azpiri, lo siguiente que me faltaba era hacer un juego con música de Gominolas. Me tiré un poco al barro, la verdad, porque había leído en alguna entrevista en algún blog como que no tenía intención de volver a componer. ¡Mi sorpresa llegó cuando me dijo que sí, y encima me lo escribió y firmó! Así que, tras el lanzamiento por todo lo alto de "La Corona Encantada", me volvía a casa en el bolsillo con la semilla de lo que sería nuestro próximo gran proyecto, esta vez con Gominolas.

"Le dije a César que después de hacer un juego con portada de Azpiri, lo siguiente que me faltaba era hacer un juego con música de Gominolas."

¿Así nace entonces "Invasion of the Zombie Monsters"? Este es el proyecto que afianza definitivamente a Relevo como desarrolladora retro de calidad. ¿Qué recuerdas de este desarrollo? ¿Puedes compartir con nosotros curiosidades o detalles acerca del mismo?

Jon: Bueno, en ese momento tenía claro que quería hacer un juego de zombis, lo que no sabía es qué tipo de juego quería hacer. También quería implicar más a mi hermano Kepa en el desarrollo, ya que sus aportes a "La Corona Encantada" en cuanto al balanceo del juego fueron muy importantes, así como la inclusión del modo difícil oculto de La Corona, que es el que te permite ver el final auténtico del mismo. De forma que empezamos a trabajar los dos en el juego, el argumento, como debía ser el *gameplay*. Hubo momentos en que el proyecto parecía una especie de "Mot" donde nuestro personaje, un empollón con experiencia en lo paranormal, debía acabar con los fantasmas de un caserón sacándoles fotos con su cámara. Luego pasó por un periodo en el que se convertiría en una especie de "Bomberman", donde la manera de aturdir a los monstruos era, de nuevo, sacándoles una foto con la cámara, la cual tenía un alcance limitado. Finalmente decidimos hacer un juego con scroll en la línea de "Ghost and Goblins" creando un motor similar al "Astro Marine Corps", y a partir de ahí comenzaron las pruebas para ver si conseguíamos un buen rendimiento, mientras César iba trabajando









Azzurro, una oportunidad fantástica. El famoso pub de Bilbao pidió a la agencia de Jon la creación de una pieza de comunicación diferente a la habitual. Aprovechando la identidad del bar y su interés en las redes sociales, Vals y Relevo promovieron la creación de un juego para Spectrum ambientado en el propio local.



en la banda sonora en paralelo. Hablamos con Sergio (Martínez), un amigo común que tenemos mi hermano y yo, estudiante de Bellas Artes por aquel momento, para que nos trabajara los diseños y los artes finales para los artworks del juego. A partir de ahí la maquinaria empezó a funcionar.

Es curioso por todos los nombres que pasó el juego. Empezó llamándose “Black Nights”, un nombre que le gustaba mucho a mi hermano por lo cutre del mismo, y que encajaba, ya que queríamos dar al juego un ambiente como de peli de terror de serie B. Después pasamos a denominarle “Ed in the Woods”, como homenaje a Ed Wood y a sus películas. En ese momento del desarrollo teníamos pensado hacer patente que el juego se estaba desarrollando en un plató de cine cutre, haciendo que se vieran micros en el escenario, que se vieran elementos como si fueran decorado, etc. Incluso el marco del juego situaba al jugador en un cine con sus butacas. Al final, decidimos eliminarlo por el parecido con “Chicago’s ‘30”, y decidimos también cambiar el título por “Moonlight Zombie Inferno”, que fue el título del juego durante un periodo muy largo del desarrollo. Ahí ya teníamos claro que Ned iba a recibir sus poderes de la Luna, tal y como ocurre en el juego definitivo. Al final, le dimos una vuelta de nuevo y dimos con el definitivo, “Invasion of the Zombie Monsters”, nos encantó, y directamente lo publicamos ya en la web de Relevo como “Project IOTZM”, sin desvelar nada, y sin contar que César estaba detrás de la musica del juego. Durante el periodo de desarrollo de este juego sacamos proyectos menos ambiciosos como los “Está en la Caja” y “Está en el Pantano”, y el genial “British Bob”, que podría ser el juego que más me gusta a nivel personal de todos en los que he participado. Sin contar con que en esa época empezamos a esbozar “Baboon!”, un proyecto que está más vivo que nunca.

En fin, que el lanzamiento en RetroMadrid del juego fue genial, con una recepción por parte de los visitantes muy buena, tanto de la versión MSX como de la versión Spectrum. Hace poco hemos lanzado el juego en Amstrad CPC, del que en breve publicaremos una revisión ajustando ciertos detalles, incluyendo el scroll parallax y mejorando la rutina de scroll. Una anécdota muy graciosa con el juego es que la revista Marca Player, en un artículo acerca de los músicos españoles del videojuego, atribuyó nuestro “Invasion of the Zombie Monsters” a Topo Soft. Me puse en contacto con ellos y fueron majísimos, incluso publicaron una reseñita en el número siguiente dando fe de la errata. Otra curiosidad es que César puso letra al tema principal del juego, y en el concierto inaugural de RetroMadrid en 2010, cuando lanzamos el juego, subió al escenario y la interpretó en directo junto con Juan Alonso de La Monja Enana. Un momentazo que no olvidaré. Sin contar con la presentación del juego, con las máscaras de zombies que trajo Andoni. No se que sería de Relevo sin Ibantxu (Iban Nieto) y Andoni (Velasco), son unos cracks, y me han ayudado siempre, sobre todo en ferias y reuniones de usuarios.



Entonces llega 2011 y Relevo se convierte en área de advergames de la Agencia Vals. ¿Constituye “Azzurro 8bit Jam” un antes y un después?

Jon: Digamos que con la crisis y la necesidad de innovar en los contenidos que podíamos ofrecer desde la agencia, la cosa vino más o menos sola. Inicialmente lo planteamos como un área de negocio de la agencia, ofreciendo la posibilidad de crear videojuegos promocionales a nuestros clientes más cercanos. De ahí surgen nuestros primeros trabajos en la agencia, como “Kar Snatchers” o “Azzurro 8bit Jam”.

Para poder hacer una pieza de comunicación no convencional como “Azzurro 8bit Jam” tienes que tener un cliente que encaje a la perfección y que sea valiente. En este caso, teníamos un rock pub bilbaino con ambiente muy ochentero, con un público muy indicado para el desarrollo de un *advergame* 8 bits, y por otro lado, la disposición de Sergio (Sergio Itsaso, dueño del local) fue total y cargada de aportes creativos. De forma que el trabajo fue muy fluido y también divertido. Para lanzar el juego se organizó una fiesta en el local, donde todo el mundo pudo conocerlo, jugar y pasar un buen rato. La repercusión obtenida por el juego y la positiva respuesta de los clientes al juego hicieron que el trabajo finalmente fuera redondo. Ahora estamos preparando una pequeña revisión del mismo para poder hacerlo jugable desde la propia web.

A partir de ahí, surgen juegos como “Vals Panic” o “Recuperacción”, que tenemos finalizado desde el año pasado y que lanzaremos en breve. Y, sobre todo, tras la obtención del premio al Mejor Videojuego Vasco 2011, ya que nos ayudó mucho más rodado a nivel local. De ahí surgen proyectos como “Mission: Euskadi” o “Safybots Polyester Super Robots”, proyectos mayores y también de mayor repercusión, así como otros trabajos en los que estamos actualmente inmersos.



‘Advergames’ difrerentes. Otro caso curioso (izquierda) fue la creación de un videojuego con estética retro en *smartphones* y web para Uriarte Safybox. Para la agencia vasca de Turismo concibieron un juego dirigido a todas las edades que tomaba prestadas algunas mecánicas clásicas aunque el aspecto gráfico era más moderno.



Así que “Baboon!” os sirve tanto para obtener notoriedad a nivel local como para constatar vuestro capacidad más que real de lanzar producto propio en plataforma actual. ¿Como os marca el premio? ¿Qué nos puedes contar del futuro de “Baboon!”?

Jon: La demo jugable de “Baboon!” nos enseñó muchas cosas. Cosas que no debemos hacer y cosas que sí. Por supuesto, el premio y las nominaciones obtenidas fueron un importante emujón para nosotros, sobre todo para darnos cuenta de nuestra capacidad real. A partir de ahí, no hemos podido realizar la inversión necesaria en la vertiente de producto propio como para poder lanzarnos a ella. Es cierto que hemos realizado pruebas de campo, como “British Bob Jumping Craze!”, o que hemos intentado sacar la cabeza de nuevo en certámenes indie más internacionales, como nuestro intento con “Battle for Ascion” en el A-Maze. Pero era complicado centrarnos, con la que está cayendo, en productos con una monetización muy a largo plazo o tal vez inexistente, cuando tenemos proyectos de encargo que sabes que tras su desarrollo los facturas.

Pero, a día de hoy, las tornas han cambiado. Hemos estado trabajando en encontrar la financiación para el desarrollo de “Baboon!” y hemos dado un giro al concepto estratégico en cuanto a la plataforma sobre la que será distribuido. Tras cumplir todos los requisitos necesarios, ya somos un estudio certificado por Sony Playstation y estamos preparando el juego para PS Vita y su futuro lanzamiento a principios del año que viene en la PS Store. ¡Es una grandísima oportunidad para nosotros que no pensamos desaprovechar!

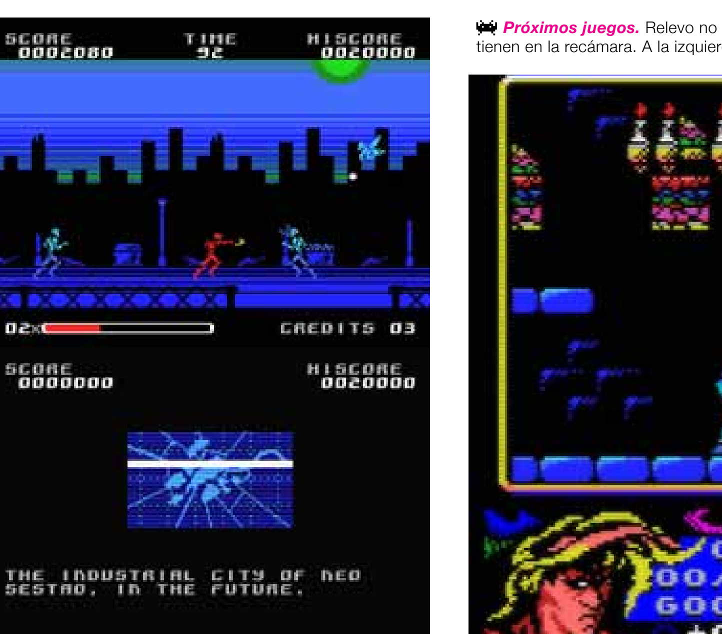
¡Y aún así, con todo el trabajo de *advergaming* y vuestros esfuerzos por sacar la cabeza en producto propio, seguís fieles al retro!

Jon: Por supuesto, es lo que nos gusta, lo que nos ha visto nacer. De momento hemos sido capaces de lanzar producto retro cada año desde nuestra profesionalización. Sin contar con el excelente “Azzurro 8bit Jam”, hemos rehecho de cero “Subacuatic” para MSX, un juegazo de los Mojon Twins que fue lanzado para Spectrum en 2009; hemos versionado nuestro “Invasion of the Zombie Monsters” para Amstrad CPC, abriendo la puerta a una plataforma nueva para nosotros dentro de los 8 bits y que seguiremos utilizando; y hemos lanzado “Malaika”, un juego completamente nuevo, precuela de “Malaika Prehistoric Quest” de Karoshi, donde recuperamos al personaje en un arcade al estilo Bubble Bobble con multitud de pantallas, gráficos coloridos, diferentes enemigos, items y *powerups*... ¡y en tan solo 16KB!

Con esto quiero decir que seguimos muy vivos en la escena retro, y más proyectos que verán la luz. Estamos trabajando en la conversión del “British Bob” original para Spectrum, y enfrascados en “Los Templos de Fuego”, secuela de “La Corona Encantada”, que esperamos lanzar a principios del año que viene. ¡Y más proyectos que llegarán!

Los juegos retro en la actualidad parece que viven una segunda oportunidad. No es solo el hecho de que volvamos a los viejos clásicos para recordarlos y disfrutar unas partidas en los sistemas que coparon nuestra juventud, sino que además se han puesto de moda, se han acuñado términos como ‘neoretro’ para referirse a aquellos juegos desarrollados en la actualidad para plataformas actuales con estética y mecánicas de hace un par de décadas. ¿Qué piensas de este movimiento? ¿Pura nostalgia o una necesidad de los jugones de toda la vida?

Jon: Un poco las dos cosas que comentas. Obviamente, la nostalgia vende, y no solo en el órden de imitar el aspecto de juegos de la época, sino también en el aspecto de la creación de remakes, o del mantenimiento de franquicias que se mantienen desde los 80 en el mundo del videojuego por parte de las casas de software. Además el movimiento





Próximos juegos. Relevo no para y en las próximas semanas seguro que sabemos algo más de los proyectos que tienen en la recámara. A la izquierda dos capturas de Hyper Soldier Angel, y debajo Los Templos de Fuego.

de desarrolladores indie, menos ajustado a las necesidades de seguir al pie de la letra los estudios de mercado o las cifras de ventas, lidera esa moda del gráfico pixelado y la música FM, primero, porque es más sencillo de desarrollar para un estudio pequeño que se quiere abrir paso; segundo, porque puedes crear algo más puro, centrado en el concepto de *gameplay* y el diseño de niveles, y tercero, porque actualmente forma parte de una moda, es la realidad, y "mola" el hecho de recuperar ese estilo. Lo importante es que, en mi opinión, es algo postivo para los que nos gusta el hecho. Hay quienes no les gusta "salir del garaje", pero yo opino que cuanto más *mainstream*, mejor... más gente conocerá y se interesará por nuestro trabajo, tanto en plataforma actual con aspecto retro, como en desarrollos para plataforma vintage.

Si hay algo que echamos de menos en los videojuegos, al menos nosotros, es la cierta inocencia perdida en su creación. Ahora todo suele ser más frío, calculado e industrializado, seguramente por la propia evolución del producto, al menos en lo que respecto a los grandes productores. ¿Qué dirías que echas de menos en los videojuegos de hace un par de décadas? ¿Hacía donde piensas que vamos actualmente?

Jon: Hombre, yo creo que los juegos de hace treinta años también estaban enfocados a ser "producto". Licencias de peliculas o de famosos, repetición hasta la saciedad de géneros que "funcionaban", etc. Tal vez lo podemos ver más romántico porque, en lugar de grandes equipos de producción, se podía desarrollar un juego con tan solo un puñado de gente, pero yo creo que todo se medía igualmente por los canones del mercado, salvo excepciones, pero eso también ocurre hoy día.

Donde se está realizando un giro brutal en el mundo del videojuego es en las maneras de monetización de los mismos: antes pagabas por tu juego y todos contentos. Ahora el juego se ofrece gratis y realizas compras sobre el mismo, micropagos, publicidad en el juego, dlcs... y aunque a veces se levante la voz en contra de las grandes productoras a ese respecto, la culpa es un poco de todos, no queremos pagar y lo queremos todo ya y gratis. Esto hace que seamos todos como la pescadilla que se muerde la cola: el usuario no quiere pagar y el creador debe buscar el método de rentabilizar su trabajo. Al final se llegará a un acuerdo entre jugador y creador, y se establecerán unos mínimos que pueda aceptar el mercado. Un poco como en todos los sectores, el cine actualmente se encuentra en una tesitura parecida.

> **"El desarrollo de la secuela de "La Corona Encantada" está ya muy avanzado, con toda la banda sonora finalizada, la práctica totalidad de los gráficos diseñados, y el engine principal también terminado."**

Para terminar, coméntanos algo de vuestros futuros lanzamientos para plataformas retro. ¿Qué nos cuentas de proyectos como "HSA" y del esperadísimo "Los Templos de Fuego"?

Jon: "Hyper Soldier Angel" es un scroller horizontal de acción donde manejaremos una chica robot en un mundo post-apocalíptico donde los robots han tomado el control. El aspecto visual del juego pretende ser muy impactante, con múltiples planos de scroll y animaciones muy fluidas, así como con una música muy potente obra de nuevo del maestro Wyz. Es un proyecto de MSX que tenemos aparcado, y que retomaremos tras el lanzamiento de "Los Templos de Fuego". El desarrollo de la secuela de "La Corona Encantada" está ya muy avanzado, con toda la banda sonora finalizada, la práctica totalidad de los gráficos diseñados, y el engine principal también terminado, nos encontramos inmersos en el diseño de niveles, los diálogos, y el balanceo de los items y los diferentes grados de experiencia del jugador. Es un producto al que le estamos dedicando muchísimo mimo para que se convierta en nuestro mejor juego de 8 bits hasta la fecha. Esperamos poder lanzarlo en RetroMadrid 2014, ya con sus ediciones físicas, y presencia de Alfonso Azpiri también con nosotros. Estamos produciendo además en CD la banda sonora del juego, compuesta de nuevo por Sergio (Beyker), arreglada por David Hidalgo y el mismo Beyker: el resultado ha sido fantástico, y junto con el juego, ofreceremos de forma separada la banda sonora, con un acabado de producto completamente profesional. Estamos ahora cerrando los diseños para el cuadernillo interior cara a poder enviar el CD a producción antes de agosto. Espero que os guste muchísimo y estoy convencido de que la espera habrá merecido la pena.

Pixelria







Recuerdo
Los tiles amarillos como rocas
Ocultando pantallas y pantallas
De áridas montañas.
El perpetuo calor.
Un mar de nubes lejanas
En paleta de azules
Que fluían imperturbadas
Sobre las dos lunas
Contemplantes de mis hazañas.

De la Sword & Sorcery,
De la Fantasía heróica,
De la Espada y brujería.
Literatura de baja ralea,
Que dicen algunos hombres.
Según la fuente de las medias verdades
Subgénero de la literatura,
Comic, juegos de rol y el cine.
Caracterizado por seres,
Mitológicos o fantásticos,
En una época antigüa,
De componente épico y mágico.

Espada y brujería,
Acuñado término
Bajo demanda popular
Para nombrar a su Grey Mauser,
Y de Robert E. Howard a Conan,
Popularísimo donde los haya.
Así lo definió Fritz Leiber,
Relato fantástico en un mundo imaginario
O en un planeta nuestro
De tiempos muy lejanos:

donde la magia es eficaz
y todos los hombres son poderosos,
todas las mujeres bellas,
todos los problemas simples
y todas las vidas aventureras.

Comenzó gratis Tiny Barbarian
En una helada tierra
Que parecía dar asilo
A todos los vientos fríos
Que huían de la noche.
Congelados tiles, en el horizonte
glaciares quebrados despuntando.
Así cuando el bárbaro trepó,
Sus ojerosos ojos se posaron
Sobre la belleza desnuda, era
La hija del gigante de hielo.
Su corazón ardiente
deseaba poseer a la mujer helada.



Poema Pixelria por **Ruber Eaglenest** (1977-hoy)
Parodia de Cimmeria por **Robert E. Howard**
(1906-1936), de la traducción de Doktor Gnómegang.

Esta es la auténtica
Espada y brujería
En un videojuego, la vida cotidiana
De un relato inspirada:
A day in the life of a barbarian
Y no las fantasías de poder
Que asolan las estanterías, mejor esto:
La pasión del hombre
La belleza fría
La posesión frustrada.

Pixelria,
La tierra de la aventura y del arcade.

Magnífica interpretación
De clásicos de Howard:
Magnifico el pixel art
Awesome chiptune.
Un juego con clara influencia
De Super Mario Bros, God of War,
Rastan Saga y Castlevania.

Yo recuerdo,
La incansable lucha contra la horda
Bajo las nubes de paleta parda,
Sobre la colina.
El horizonte, rojo RGB sangre.
Pixelria,
Tierra de la aventura y del arcade.



El poema Pixelria de Ruber Eaglenest apareció publicado anteriormente en indieorama a modo de crítica. Tiny Barbarian DX nació en 2011 cuando su autor Michael Stearns trabajó en un pequeño juego pixelado y gratuito llamado Tiny Barbarian, "TinyB" para los amigos. El juego consiste en una libre interpretación de un relato de Robert E. Howard de Conan, "La hija del gigante de hielo". La acogida del juego fue tal que el autor junto con su compañero de StarQuail Games, Daniel Roth, lanzaron un Kickstarter para financiar la elaboración de más historias épicas con el estilo TinyB. 15.457 dólares y un tiempo más tarde Tiny Barbarian DX está disponible por $9.99. A fecha de hoy Incluye el primer capítulo de la serie inpirado en el relato: "The Serpent Lord" de Robert E. Howard. Y están en desarrollo 3 episodios más, con nuevas historias independientes entre si, incluídas en ese precio. Esto es, comprar el juego da derecho a los futuros episodios de la serie, y es una manera de contribuír al desarrollo de este proyecto.

www.starquail.com/tinyb

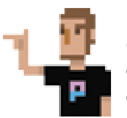
Demo de Tiny Barbarian: www.starquail.com/TinyBarbarian/TinyB.html

Fruiticide

Toni de Pixels Mil entrevista a los chicos de Itchy Games para que nos cuenten como llevan adelante su primer proyecto, nada menos que una suerte de beat'em up protagonizado por frutas y dulces de 8 bits...

www.pixelsmil.com





Fruiticide apareció casi por sorpresa con esos pantallazos que, en un principio, un servidor pensaba que no eran más (ni menos) que unos graciosos mockups que evocaban a esos beat'em ups con los que disfrutábamos de mozos. Pronto saltó la noticia de que en realidad era un proyecto que se estaba gestando poco a poco y muchos nos alegramos de que así fuera. Ese aspecto tan retro, esa jugabilidad tan clásica y ese aroma tan de los noventa... ¿cómo no querer saber más? Así que me puse manos a la obra para conocer todo sobre Fruiticide y sus creadores (entre los que se han unido pesos pesados como Gryzor87 en el apartado musical) y que ya tienen nombre oficial: Itchy Games.

¿Quiénes forman Itchy Games?

En principio, somos Marina Navarro, Sabrina Cámara, Celia Fermoselle, Alicia Guardeño y Jonay Rosales. De momento. Sabrina tiene su propio nombre comercial también (Khioora).

La mayor parte de la plantilla está formada por mujeres, algo poco habitual (lamentablemente) en este mundillo. Me parece genial que sea así. Volviendo al juego... Rudas frutas mutantes... ¿Cómo surge una idea tan genial?

Itchy Games: Alicia Guardeño (una programadora a punto de terminar la carrera de ingeniería informática) y Jonay querían iniciar un pequeño proyecto para que Alicia aprendiera el funcionamiento de Unity 3D. Jonay le dio a elegir tema, y ella respondió algo así como "Batalla entre frutas y golosinas".

A raíz de esto, Jonay quiso desarrollar más la idea y la historia. Ideó la mecánica básica del juego, y pensó en que los personajes principales podrían ser una piña y un coco. Él pensó en todo lo que sería la trama argumental, el conflicto de ésta y los personajes que habría en el juego.

A continuación, Jonay recurrió a Marina para hacer el apartado gráfico del juego. Tras la explicación que se dio a Marina sobre la historia, jugabilidad, limitación gráfica, y un pequeño mockup de referencia hecho por Jonay, a Marina no le convenció del todo la idea. Argumentó que no le era muy atrayente ver un beat'em up tan sencillo y con estética infantil al estilo de los Fruitis. Y comentó que para un Beat'em up, habría que tomar unas referencias de personajes mutantes famosos en la década de los 90. En esa época había muy buenos referentes que incluso tenían su propio juego en máquinas recreativas. Ese es el argumento que ella expuso para crear los diseños de las frutas como unos híbridos mutantes.

Por lo tanto, el proyecto nace como algo más inocente hasta que ha empezado a tomar forma. ¿Nos podéis contar un poco más sobre eso? ¿Cómo influye ese cambio de percepción a la hora de trabajar?

Itchy Games: Tras este giro de tuerca comentado en la pregunta anterior, se replanteó un poco el ambiente visual del juego en general. Se adaptó a un público más adulto.

En cuanto al apartado técnico, en un principio el juego iba a ser mucho más sencillo de lo que es ahora. Cosa que Marina también recriminó. Iba a ser un beat'em up muy comprimido y casual enfocado especialmente para dispositivos móviles.

Consistía en un pantallazo estático en el cual iban apareciendo oleadas de enemigos hasta llegar a un límite y así pasar al siguiente nivel.

No tenía el clásico scroll alargado por el cual podías caminar "libremente" con los parones de cámara para eliminar oleadas de enemigos. Los personajes, no tenían habilidades especiales más allá de un pequeño cambio de estadísticas físicas, y unos sprites con movimientos distintos.

Todo esto se replanteó después de hablarlo



sistema:
Windows
origen:
España
desarrolla:
Itchy Games
género:
Beat'em up
jugadores:
1-2
lanzamiento:
2013
web:
www.facebook.com/ItchyGames

Itchy Games nació como tal en noviembre de 2012 con la intención de crear videojuegos para plataformas móviles y por supuesto ordenadores y consolas.
En su página de Facebook también ofrecen sus servicios a todo aquel que necesite que le echen una mano con sus proyectos. Básicamente Itchy Games es una especie de grupo que funciona a partir de artistas independientes comisionados por ellos mismos según vayan descubriendo más necesidades. Fruiticide es el primer juego en desarrollo por este joven estudio, un beat'em up con una historia, rocambolesca como ella sola y que nos pondrá en la piel de dos enemigos acérrimos que unen sus fuerzas cuando comprueban que su mundo está siendo amenazado por los fabricantes de golosinas, que secuestran y matan las frutas para extraerles todo el sabor. Pineknuckles y Cococrunch se pondrán en marcha al momento dispuestos a repartir leña y hacernos pasar un buen rato. El juego se inspira en los clásicos títulos del género, contará con modo para dos jugadores, la banda sonora de Gryzor87 y ocho niveles repletos de gráficos pixelados y tortas como panes. ¡Guau!

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)









"En la mecánica y jugabilidad, nos hemos basado mucho en Street of Rage y Final Fight. En la estética nos hemos basado en las Tortugas Ninja y Battletoads."

y debatirlo en equipo, porque se mostró un claro desacuerdo sobre el planteamiento inicial del juego. Así que se tomó la decisión definitiva de lanzarnos a la piscina y hacer un Beat'em up "convencional". Eso aumentó muchísimo la cantidad de trabajo por parte de cada uno, ya que el juego requería hacer más cosas y era mucho más exigente de lo que se pensó en un principio.

¿A qué se parece Fruiticide comparándolo con algo que ya hayamos jugado antes? ¿En qué se diferencia?

Itchy Games: Hay muchos guiños basados en varios Beat'em up clásicos. Por ejemplo, las fases del juego se seleccionaron pensando en las fases más típicas en un Beat'em up. No es tan literal, pero en pocas palabras no faltan las ya conocidas fases de bonus. Pasando por una ciudad, un almacén, la fase de elevador… Lo típico, pero se le intenta dar un aire distinto. También el aspecto del jefe final de Fruiticide, se ha hecho expresamente parecido al jefe final de Street of Rage como homenaje a la saga original.

La historia, en una parte (la que se usa como excusa o detonante), sé que es muy cliché si tomamos como referente el Double Dragon o el Final Fight "malo secuestra a chica". Pero también se hizo expresamente. Todo esto es como un pequeño *tributo-easter egg* a a muchos de los clásicos del género que nos ocupa. Juegos que merecen mucho respeto.

En la mecánica y jugabilidad, nos hemos basado mucho en Street of Rage y Final Fight. En la estética nos hemos basado en las Tortugas Ninja y Battletoads. En el apartado jugable se aprecia rápidamente las diferentes habilidades de los personajes, y no solo en las características de cada uno, como la rapidez o la fuerza. Estéticamente es un juego diferente porque en vez de humanos o mutantes los protagonistas son frutas y productos industriales.

Por lo que podemos ver en los primeros *mockups* que habéis liberado, el juego parece sacado de un cartucho de Nes. ¿Alguna razón en especial?

Itchy Games: Jonay lo decidió así desde un principio porque quería hacer algo estilo retro. Es por nostalgia y porque nos agrada la estética retro. Pero técnicamente no estará limitado como los juegos de 8 bits. Lo retro solo afecta en apartado visual y en el musical.

Por ahí hemos podido ver una interpretación de MarinaNT de un sprite en la era de los 16 bits...

Itchy Games: Eso fue porque se ha estado fantaseando con la idea de hacer una segunda parte de Fruiticide. La cual tendría estética 16 bits, con la paleta de Sega Genesis/Mega Drive y con movimientos más fluidos y trabajados. En esta entrega de Fruiticide, hay un pequeño guiño sobre un supuesto personaje nuevo que podría aparecer en una secuela de Fruiticide, pero es difícil apreciarlo.

De todos modos, todo lo referente a una segunda parte ya es ilusionarse mucho por ahora. Si todo va bien, nos pondremos a ello. Si va mal, ya veremos.

Demasiado tarde, ya nos hemos ilusionado :-) Recientemente saltó la noticia de que Gryzor87 se iba a encargar del apartado sonoro. ¡Toda una garantía! Como surge esa colaboración?

Itchy Games: En principio, no teníamos a nadie en mente. Fue cuestión de fijarnos en algún que otro músico, pero Jonay consideró que la BSO de Maldita Castilla estaba bastante bien. En la RetroMadrid, Jonay intentó encontrarse con Gryzor87 para hablar con él, pero no hubo suerte. Así que mientras se iban barajando músicos, al final Jonay se pudo poner en contacto con Gryzor87 por correo. Ahí se le pidieron unas pruebas para ver si daba con el estilo que buscábamos, bajo un precio que pudiera entrar en el presupuesto de Jonay. El presupuesto es lo que ha supuesto un problema a la hora de valorar a un músico por la calidad y su precio.

(A Gryzor) Echando un vistazo a tus trabajos, vemos que es la primera vez que entra en juego la NES. Cuéntanos, como has enfocado el proyecto? Has tomado algunas directrices o referencias?

Gryzor87: Desde el principio se estableció hacer un juego con estética NES, y hablando con Jonay quedamos en que la música se programaría en formato nativo. Afortunadamente para mí, ya había tenido unas conversaciones muy interesantes con Alberto González, más conocido como McAlby, todo un maestro en la composición para este sistema. Con sus valiosos consejos me aventuré a estudiar todos los aspectos sonoros de la NES, y a través del Famitracker me fui haciendo con el control poco a poco. Al final pude hacer algo decente que pasó el visto bueno del equipo (jejeje).

A nivel de progamación, el Famitracker no es más difícil que el TFM Music Maker (FM) o el TriloTracker (MSX), pero a nivel de restricciones lo tenemos más limitado, al tener dos canales de onda cuadrada, uno de onda triangular de volumen fijo, uno de ruido también de volumen fijo y otro más de samples cortos que condiciona al triangular y al de ruido. Total, que hay que pelearse a fondo.

Para esta ocasión, las piezas irán orientadas al estilo dance de los 90, y como conservo un módulo sintetizador KorgTrinity TR-rack, pues voy a samplear algunos elementos típicos de la música dance como cajas o bombos para incluirlos en el juego. La referencia musical podríamos buscarla en el maestro Yuzo Koshiro, que con gran acierto puso temas dance a todos los beat'em up de la saga Streets of Rage. Él a su vez tomó inspiración de grupos de los 90 como Technotronic, Soul II Soul, Iceberg, Black Box, etc... Lo cierto es que el estilo pega muy bien (nunca mejor dicho).

(A Marina) Cuando Jonay te habla sobre unas frutas peleonas, ¿cómo te planteas los sprites? ¿De qué forma acabas por desarrollar el estilo gráfico que posee el juego en este momento?

Marina: Pues como comenté en mi blog, me parecía











algo siniestro meter a algo parecido a los Fruitis en un Beat'em up. No me imagino a "los Fruitis" mostrando brotes de violencia como las que suelen haber en este tipo de juegos. Tampoco me parecía una idea llamativa, y en todo caso, si se suavizaba el asunto de la violencia para que no parezca muy macabro, quedaría demasiado infantil. Me gusta también juzgar los juegos en los que trabajo como jugadora, por lo que suelo ser muy exigente, así que quería ver algo que realmente me llamara la atención.

De pequeña era muy aficionada a las películas de Bruce Lee, Jean Claude Van Dame, Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger (porque miré en el google como se escribía, porque yo lo llamo Chochinaguer y fuera) y un largo etcétera. Mis series de dibujos favoritas también tenían mucho que ver con las artes marciales y la acción. Series como Dragon Ball, las Tortugas Ninja, Thundercats, Masters of the Universe (He-man) y un largo etc. ¿Qué tienen en común? Muchas hostias y acción. Algunos argumentos quizá no llamen tanto la atención, pero de algún modo me gustaban mucho, sean simples o no. Había de todo, pero estoy muy influenciada por todo esto.

También amaba los juegos de lucha (mi favorita, es la saga Street Fighter), así que a la hora de diseñar los personajes, me basé mucho en mis gustos dentro de este tipo de videojuegos, películas y series.

No podrías haber elegido una mejor mezcla de referencias, coincido en todas. ¿Qué problemas o limitaciones encontráis a la hora de crear un sprite para el juego? ¿Nos podéis explicar el proceso?

Marina: Es la primera vez que hago gráficos con dichas limitaciones. Nunca había utilizado una paleta así de limitada con colores tan chillones, como los que tiene la paleta de la NES.

Al principio me costaba mucho, porque mirando un poco capturas de juegos de Famicom/Nes, y leyendo algún que otro artículo sobre las limitaciones gráficas de la consola, me quedaban mil dudas sin resolver. Me hice un lío con toda la documentación, porque nada me quedaba claro. Soy un poco cateta para entender según qué cosas.

Al final decidí no complicarme demasiado la vida, y apliqué 3 colores de la paleta de NES más el negro en cada sprite y tile individual. Que más o menos es lo que yo veía en los sprites de la NES que me estuve mirando con paciencia.

Serían un total de 4 colores, sin contar el canal alpha. Aproveché la utilización del canal alpha para hacer "trampas". Pues habían elementos en los tiles que tenían los 3 colores límite que se impusieron, pero añadiendo el color alpha y pegándolo en el mapeado, rompía un poco la limitación cuando quería hacer alguna sombra o algún detalle extra en alguna parte del escenario.
Pensé en frío. Me dije que era un juego con estética retro, y no un juego para la NES. Pues como juego de la NES se vería muy limitado técnicamente y no es lo que se pretendía.

Celia: Yo, en principio, problemas y limitaciones todas; ya que pixelando llevaba menos de un mes. Para mí, el Fruticide ha sido aprender a pixelar en modo difícil (por tener estética de 8 bits). Poco a poco, durante el desarrollo de los gráficos, los problemas han ido disminuyendo porque he ido entendiendo cómo trabajar con las limitaciones.

Que mejor manera de aprender que ésta. ¡Felicidades por el rápido progreso!
(A Khioora) Como buen juego Retro, era necesaria una portada a la altura y creo que la de Fruiticide es una auténtica gozada. Háblanos sobre su creación y tu papel en el proyecto.

Khioora: Pues es curioso porque conocía a Jonay de hacía tiempo. Estuve una temporada apartada del entorno de los juegos indie hasta hace relativamente poco, que empecé a moverme más por este mundillo y me decidí a abrir mi propio estudio de diseño e ilustración como freelance tras algunos años de experiencia en otros estudios de videojuegos. Volví a tomar contacto con Jonay desde Twitter y me recomendó para otro proyecto en el que estuvimos trabajando juntos y al poco, cuando este finalizó, me preguntó si podría hacerme cargo del poster promocional de Fruiticide. Obviamente no pude negarme, sabía que Marina Navarro había diseñado y animado los personajes. Siempre he querido trabajar con ella porque es una de las mejores pixel artist que conozco, sin contar con que la he visto trabajar y soy muy fan de su profesionalidad.

Mi participación en el proyecto, por el momento, ha sido únicamente con el poster y el diseño de Candy Straws, pero es posible que me encargue de alguna otra cosa en un futuro no muy lejano.

La realización y el trabajo, para que engañarnos, fue complicada, nunca nadie me había pedido algo similar. La idea en un principio era hacer un poster a mano como se hacían antes, con aerógrafos, tinta china... En el momento me asusté porque carezco de aerógrafo y mi pequeño estudio no tiene la ventilación adecuada para trabajar con pintura. Así que le propuse hacerlo primero en digital para tener la base hecha, será todo un reto cuando tenga que reproducirlo a mano.

Nos pusimos a trabajar con el poster (porque fue un trabajo de todos los implicados en el proyecto), lo primero, basándome en el documento de diseño que Jonay confeccionó y en los personajes pixel que Marina había diseñado, desarrollé una distribución rápida. Las referencias que tenía siempre a mano eran posters realizados para consolas antiguas y sobre todo referencias del propio Final Fight y Streets of Rage. Debo admitir que sin la inestimable ayuda de Marina y Celia no habría quedado bien. Y por lo demás sinceramente, podría extenderme durante dos páginas sobre el proceso tedioso del poster pero creo que vale más una imagen que mil palabras.

(A Jonay) Enfocando la mirada al programador y productor del proyecto, Jonay, ¿qué herramientas estás usando para articular el juego?

Jonay: Uso Unity 3D como motor de juegos, junto al plugin 2D Toolkit, que me permite crear y gestionar sprites, mapas por tiles, animaciones por sprites e interfaz de forma rápida, cómoda y 100% configurable.

¿Qué planes hay para Fruiticide?

Jonay: Fruiticide es para mí (y seguramente para los demás integrantes del equipo), por un lado, la posibilidad de vivir del desarrollo de videojuegos y por el otro (en lo que a lo personal respecta) el principio de Itchy Games como empresa de videojuegos (siempre se empieza por abajo) aplicando un modelo de trabajo en equipo que aprendí en Dinamarca (La felicidad del trabajador y la realización y organización del trabajo por metas).

El futuro de Fruiticide, pese a las buenas expectativas que está causando, es muy incierto, y depende, sobre todo y ante todo, de la campaña de financiación colectiva y la gente que esté interesada en él. Si de verdad hemos dado vida a una "franquicia" (dentro de la escena indie) muy prometedora, no dudaríamos dos veces en hacer una segunda parte.

¿Os habéis marcado alguna fecha límite? ¿Para cuando la demo?

Itchy Games: En un principio, nos habíamos puesto la meta de a principios de este mes tener la demo (y la campaña de *crowdfunding* preparada). Pero, debido a las cada vez más altas expectativas que está teniendo el juego, hemos decidido darnos algo más de tiempo para tener una demo y una impresión jugable acorde con dichas expectativas. Lo que significaría que tendremos algo jugable que mostar durante este verano.

¡Pues a esperar toca! En la info de vuestro perfil en Facebook se pude leer que también incluís a los dispositivos móviles entre plataformas para el desarrollo... ¿Algo qué debamos saber?

Itchy Games: Que dependiendo de la recaudación del crowdfunding podría aparecer Fruiticide también en dispositivos móviles (iOS y Android, en principio). Fue algo que ya se barajaba desde un principio.

Pues a esperar a ver algo montado y jugable. ¿Algo más que añadir?

Itchy Games: Que esperemos que cuando saquemos la primera de las dos demos, si no convence el juego, nos critiquéis constructivamente para poder aplicarlo al proyecto y tenerlo lo más pulido posible. Que nosotros también somos jugadores -ante todo- y queremos hacer un buen juego aunque somos conscientes que no será la octava maravilla.

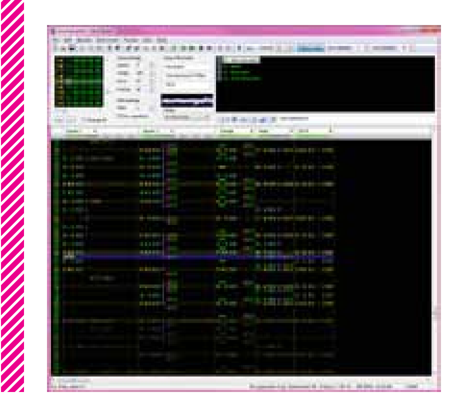
Eso está hecho. Pues nada más que agradeceros vuestra entera disponibilidad y desearos toda la suerte del mundo con todo lo que se avecina en torno a vuestro primer juego. Estaremos atentos a cualquier detalle y sobre todo a esa primera versión jugable. ¡Me pido el coco!



Gryzor87 pone la música

Además de todo el talento que destila el equipo de Itchy Games, en mayo se anunció formalmente que Gryzor87 se subía también al barco en labores musicales, como no podría ser de otra forma. El genial compositor conocido sobre todo por sus trabajos junto a Locomalito está trabajando los cortes utilizando la famosa herramienta Famitracker, para que el resultado se parezca lo más posible al que tendría la banda sonora en un cartucho de NES original. Gryzor ya ha subido un pequeño corte a su web para deleite de vuestros oidos:

www.gr87.com



1985 alternativo

En la actualidad un cartucho para Megadrive con sello español no es muy habitual, y por eso hablamos con 1985 Alternativo, artífices de la impresionante conversión a la 16 bits de Sega del clásico Oh Mummy.

Hablamos con Albert, cabeza visible de 1985 Alternativo y uno de los fundadores del popular podcast sobre videojuegos Fase Bonus, para que nos cuente como se las arreglaron para poner patas arriba el panorama retro con sus producciones en formato físico. A principios de 2012 llegaba Watman, un estupendo remake para GameBoy Advance del original de Jon Ritman y que llevaba ya un tiempo circulando en formato ROM. Hace unos meses haría lo propio Oh Mummy, la conversión de un título original de los 80 que se encargaron de recuperar con gran éxito para la 16 bits de Sega. Albert nos cuenta como consiguen llevar estos juegos al cartucho sin ánimo de lucro, por el mero hecho de satisfacer a un grupo de entusiastas del retro que devoran ávidamente cada uno de sus lanzamientos. También conoceremos los planes de futuro de 1985 y arrojará algo de luz sobre los problemas que tuvieron con la distribución de Oh Mummy. ¿Preparados para viajar a los ochenta?

¡Hola! En primer lugar muchas gracias por contestar nuestras preguntas. En segundo nos gustaría que nos contarais como nació 1985 Alternativo y quienes formáis el grupo detrás del mismo.

Albert: ¡Gracias a vosotros! 1985 Alternativo está formado por integrantes del programa Fase Bonus y nació principalmente como una respuesta de apoyo al *homebrew* consolero nacional. Por supuesto también estamos abiertos a colaboraciones internacionales y tenemos en cuenta nuestros queridos ordenadores de 8 bits (de hecho actualmente se están preparando algunos proyectos).

Sencillamente lo que nos motivó a comenzar fue dar salida a ideas de compañeros. En ocasiones aquí en España nos infravaloramos, cuando en realidad tenemos muchas ideas, a menudo mejores de lo que nosotros mismos creemos. Y a veces sólo hace falta darles un pequeño empujón y algo de apoyo entre todos para que puedan llegar a plasmarse.

Cierto, aunque creemos que esa especie de complejo de inferioridad nos acompaña muchas veces en otros tantos sectores, empresariales por ejemplo. ¿Es que necesitamos espabilar o qué? En Estados Unidos por ejemplo la cultura Atari posee un gran baluarte en los foros de Atariage, donde día sí día también aparecen nuevos juegos que probablemente acaben por convertirse en ediciones físicas...

Sí que nos vendría bien ir espabilando en todos los sentidos. Muchas veces alguien tiene una idea estupenda pero no encuentra colaboración para sacarla adelante. A veces necesita financiación, otras necesita la colaboración de más personas.

Tal vez deberíamos mojarnos más y no ponernos tantos límites a nosotros mismos. Si crees tener una buena idea, piénsalo bien, vuelve a meditarlo y



Aventuras en la pirámide. Gran parte del éxito de un juego como Oh Mummy reside en su sencillez, mecánica simple y gráficos sin alardes. La ambientación en el Egipto de las pirámides y unos personajes carismáticos hicieron el resto para que muchos de nosotros disfrutáramos del original a mediados de los 80 en el CPC. Este nuevo remake respeta al original e incluye algunas novedades que lo hacen más atractivo y divertido si cabe.



sistema:
Megadrive
origen:
España
desarrolla:
1985 Alternativo
género:
Arcade
jugadores:
1-2
lanzamiento:
2012
web:
www.1985alternativo.com



Después de no pocas visicitudes, Oh! Mummy Genesis fue llegando poco a poco a todos aquellos que habían reservado el juego con anterioridad. La segunda producción del sello 1985 Alternativo no defraudó. Se trataba de una especie de remake de un viejo conocido entre los amantes del CPC al que Pocket Lucho y el resto de integrantes del equipo supieron darle su propia personalidad y no quedrse únicamente en el remake con mejores gráficos adaptados a los 16 bits. Por otro lado el diseño artístico de las ilustraciones de portadas, manual, etc, corrió a cargo de David Ayala, con el excelente resultado que podéis ver en estas páginas. La músicafue cosa de de David Sánchez y los gráficos fueron un mano a mano entre el propio Pocket Lucho, David Ayala y Juan M. Rodríguez.

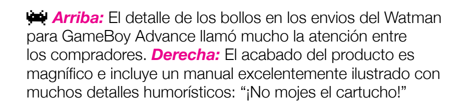
La ROM liberada
En mayo de 2013 desde la web de Fase Bonus se anunció la liberación de la ROM de Oh Mummy Genesis, por lo que cualquiera pudiera descargarla y disfrutar con el juego en un emulador o en la propia consola mediante cartucho flash, etc.

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)









Arriba: El detalle de los bollos en los envíos del Watman para GameBoy Advance llamó mucho la atención entre los compradores. ***Derecha:*** El acabado del producto es magnífico e incluye un manual excelentemente ilustrado con muchos detalles humorísticos: "¡No mojes el cartucho!"



luego ponla en práctica. Hace poco más de un año probablemente nadie hubiese dado un duro por esta iniciativa. Sin embargo gracias a sacarla adelante ahora llegan bastantes correos todas las semanas de personas independientes o grupos interesadas en formar parte o colaborar de alguna manera. Es lo bueno de Internet y del tiempo en el que vivimos, aunque una idea pueda parecer muy minoritaria, tiene muchas papeletas de que encaje con personas interesadas, y puede que al final interese a mucha más gente de la que cabría esperar.

El primer juego escogido para editar fue Watman de Game Boy Advance. ¿Qué os llevó a considerar este juego como candidato para publicarlo físicamente?

Albert: Comenzar con un proyecto y dar el primer paso es siempre lo más difícil. Los motivos por los que escogimos este juego fueron tanto técnicos como nostálgicos. En primer lugar el juego nos transmitía a todos un gran cariño y nos parecía justo comenzar con él, aparte de resultar toda una declaración de intenciones. En segundo lugar la rom estaba prácticamente lista y preparar cartuchos para Game Boy Advance parecía bastante más sencillo que aventurarnos a hacer pruebas con otros sistemas más complejos, sobre todo por ser multiregión. Además la Game Boy Advance es una consola muy querida por todos nosotros, probablemente por heredar gran parte del catálogo de Super Nintendo y compatible con las primeras DS, siendo utilizada por muchos de nosotros con frecuencia.

¿Cómo reaccionó Kakarot (su desarrollador) con la idea?

Albert: A Kakarot le hizo mucha ilusión la idea y se ofreció a ayudar en todo lo posible. Sin su colaboración (y por supuesto su bendición) no se habría podido llevar a cabo.

Algo que nos encantaría saber… ¿cuáles son los pasos que seguisteis para pasar un juego que existe en formato 'rom' (por llamarlo de alguna manera) hasta producir un cartucho con su caja, etc.?

Albert: Básicamente hicimos una previsión de gastos y de unidades. Estábamos muy seguros de lo que queríamos hacer, pero no estábamos tan convencidos de su aceptación o de cómo funcionaría. Por este motivo desestimamos automáticamente financiarlo a través de *crowdfunding*, pues era mucha responsabilidad, y reunimos el dinero de nuestros propios bolsillos.

Rápidamente preparamos las cajitas, los cartones interiores, las instrucciones y las pegatinas. Por supuesto el tema más peliagudo son siempre los cartuchos, viéndonos obligados a reaprovechar algunas partes. Mientras preparábamos todo, tuvimos la corazonada de aumentar notablemente el número de unidades, aún suponiendo un mayor riesgo económico. Menos mal que lo hicimos, el juego se agotó muy rápido y recuperamos nuestros ahorros en muy pocos días.

El tema de los cartuchos siempre debe ser el más delicado, ya que es un soporte físico que pasó a mejor vida. ¿Reaprovechásteis entonces viejos juegos, alguien fabrica carcasas y placas según especificaciones, "reflasheásteis" roms?

Albert: En parte sí, sobre todo en los comienzos. Hay que tener presente que queda mucho material muriéndose de risa a la sombra de almacenes. Existen muchos juegos que fueron un fiasco en su época, prácticamente todos los sistemas tienen buenos ejemplos de ello.

Sin embargo actualmente estamos intentando preparar prácticamente todo desde cero, más que nada para tener un mayor control. Por supuesto es mucho más complicado y quizás tengamos que sacrificar la cantidad de unidades de cada juego. Pero el objetivo es que sus autores puedan tener el juego en sus manos y nosotros a su vez en nuestras estanterías. Al no ser un negocio no queremos ofuscarnos con las cantidades.







> **"En la primera ronda del juego se incluyó un bollo de chocolate a modo de Bollycao. Esto fue tanto un pequeño ataque a la nostalgia (recordando esos momentos en los que merendabas mientras cargabas un juego) como una crítica a los DLCs y a la aversión de algunas compañías por la segunda mano."**

¿Cuáles fueron los principales problemas que encontrasteis en esta primera 'aventura'?

Albert: En realidad en esta primera ocasión fue todo como la seda, sencillamente perfecto. Por un lado el juego funcionó siempre sin problemas desde las primeras pruebas al ser region-free. Por otro lado, aunque en su momento algunos nos quejáramos de las fundas de cartón que utilizaba Nintendo, esto fue muy cómodo a la hora de mover y preparar las cajitas. Quedamos muy satisfechos con todo, sobre todo porque era nuestra primera prueba y todo salió a pedir de boca.

¿Sobre el cartón, te refieres a que así es más fácil que acaben deterioradas o era por otro motivo?

Albert: Sí, no hay más que ver en el mercado de segunda mano la cantidad de juegos de Super Nintendo o Game Boy con cajita, frente a los de Mega Drive o Master System. Muchos preferimos las fundas de SEGA, pero hay que reconocer que a la hora de gestionar algo, es mucho más cómodo el cartón (por volumen, simplicidad, posible deterioro en el transporte, precio…).

¿Algunas anécdotas que nos podríais contar?

Albert: Bueno, en la primera ronda del juego se incluyó un bollo de chocolate a modo de Bollycao. Esto fue tanto un pequeño ataque a la nostalgia (recordando esos momentos en los que merendabas mientras cargabas un juego) como una crítica a los DLCs y a la aversión de algunas compañías por la segunda mano.

Curiosamente el juego apenas se vendió fuera de España al principio. Sin embargo, meses después, al anunciar el siguiente juego, llegó una oleada brutal de correos pidiéndolo. Hubo mucha demanda en Francia, Reino Unido, Alemania, Bélgica y sorprendentemente Japón. Lo de Japón nos sorprendió muchísimo, pero la acogida fue tan gratificante que incluso preparamos nuevos bollos más característicos de su país. Fue todo muy divertido.

¡El detalle del bollycao! Aquello fue una idea genial, aunque desconocíamos la motivación anti DLC intrínseca en el bollito. Recordamos algunas fotos y comentarios de la gente recibiendo el juego y hablando sobre aquello.





El original para CPC

Desarrollado por Gem Software en 1984, el Oh Mummy original ganó mucha aceptación a mediados de los 80 entre los jugones del CPC gracias a que en algunos países se incluía con la compra del ordenador, pero también porque se trataba de un juego especialmente adictivo y muy divertido, en el que la progresión de la dificultad era continua y la diversión estaba asegurada.

La versión remozada para Megadrive de los chicos de 1985 Alternativo incluye a modo de reconocimiento el juego original de 8 bits accesible al arrancar el juego mediante un divertido menú de selección, un detalle muy divertido sin duda.

Fue muy divertido. Sobre la acogida en el extranjero, ¿a qué creéis que se debió?

Albert: Cuando algo se hace realmente de corazón y con un grupo de personas que entienden y valoran por el igual el concepto, es muy difícil hacer algo y que no salga bien. Esta era nuestra primera prueba, y bien podría haber sido la última de salir mal. Siendo conscientes de ello y dentro de nuestras limitadas posibilidades, no escatimamos en nada.

Ahora nos damos cuenta de que este es el camino que hay que debemos seguir en todo momento, sin prisas y con mucha ilusión.

Después de la aceptación del Watman llegó el anuncio del Oh Mummy Genesis para Mega Drive. ¿Por qué ese cambio de plataforma? ¿Qué os hizo fijaros en este juego en particular?

Albert: Mega Drive es quizá el reflejo de la mayor época dorada de SEGA, y sólo por eso (sin tener en cuenta el enorme catálogo de juegos y sus joyas entre ellos) es una máquina que realmente amamos. Oh Mummy es todo un clásico de ordenadores de 8 bits, en este caso sobre todo de Amstrad. Pocket Lucho, compañero de Fase Bonus, llevaba un tiempo considerando preparar este remake, y a todos nos pareció estupendo sacarlo adelante.

¿Y cómo se lo monta uno para crear un juego para Mega Drive hoy en día? ¿Qué herramientas utiliza y qué conocimientos necesita?

Albert: Si bien es algo que exige mucho trabajo y esfuerzo, la Mega Drive quizás es una consola en la que la comunidad se ha volcado bastante más a la hora de desarrollar. El propio Pocket Lucho ha ido desarrollando sus propias librerías con el método de prueba y error, dedicándole mucho tiempo. Cuando tiene un poco de tiempo libre, suele compartir toda la información en el foro para que la gente se anime a hacer sus cosillas.

Esto es algo muy destacable de Lucho, realmente disfruta compartiendo todo. Cuando haces algo porque en verdad te gusta, es lógico que te alegres si más gente se anima a "meter mano". Es algo que coincide totalmente con la filosofía del equipo, y que debería estar más presente en el resto de grupos.

Los problemas con Oh Mummy vinieron por otro lado. La distribución, retrasos en las entregas, en la fabricación, etc. ¿Qué pasó realmente?

Albert: Si antes comentábamos que con el primer juego todo fue como la seda, aquí cometimos algunos fallos importantes.

No teníamos ni la más remota idea de cómo iban a funcionar. Preparar estos cartuchos, por mucho que nos ajustemos el precio a la hora de seleccionar todo (nosotros ante todo somos también compradores y coleccionistas) suponía un desembolso muy importante. Tal vez preparábamos demasiado pocos y nos quedábamos cortos, o quizás el juego no evocaba











tantos recuerdos como el anterior título y producíamos de más, arruinándonos literalmente por el camino.

Ante este dilema se optó por abrir unas prereservas unos pocos meses antes. La demanda fue brutal, muchísimo mayor que la primera vez, y llegaban reservas a diario de muchos países. Ni siquiera se nos había pasado por la cabeza tener que preparar tantos.

Decíamos que nosotros ante todo somos jugadores. Igual que no nos gusta pagar de más, no queríamos que los compañeros terminaran haciéndolo con este juego. Ajustamos el precio al máximo posible incluso subvencionando parte de los gastos de envío en el importe total (algo que puede comprobar cualquiera en sus resguardos). Pero sobre todo al ver que había tanto interés, queríamos evitar que hubiese una reventa masiva a precios desorbitados como ha pasado con otros títulos. Cada persona es libre de hacer lo que quiera con un juego que es suyo, pero hay que comprender que nosotros arriesgamos nuestros ahorros personales en esta afición sin ganar ni un céntimo, con el único objetivo de sacar adelante juegos y recuperar el dinero. Por ello intentamos frenar el tema de las reventas, produciendo tantas unidades como fuesen necesarias al menor precio posible.

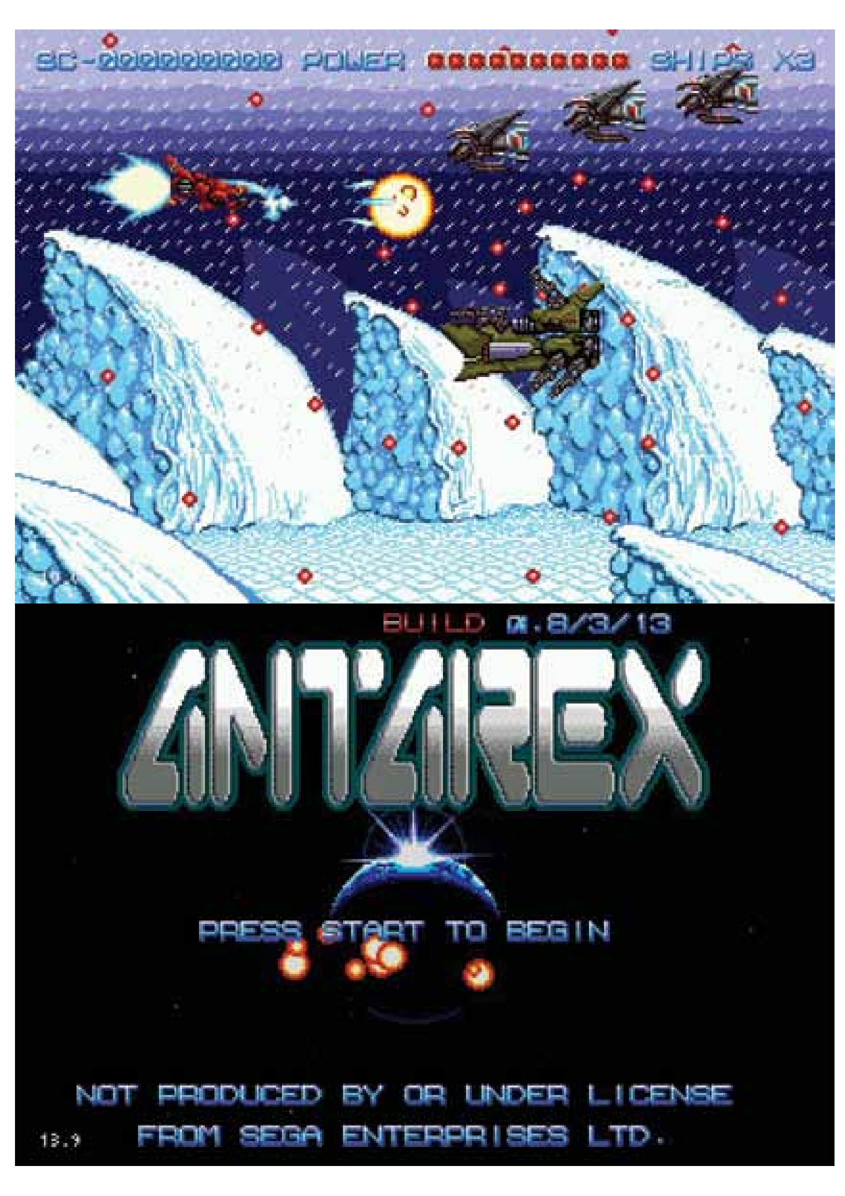
Pero al intentar frenarlo, en parte lo potenciamos más. Cometimos un error enorme al no limitar el número de pedidos a una o dos unidades por persona. De esta manera ha habido personas que directamente han encargado 50, 75 o 100 juegos sin previo aviso. Lo malo es que no fueron casos aislados y esto nos saturó por completo. Cuando una persona escribe pidiendo 15 o incluso 20 juegos y hace ademán en los portes, explicando que se han juntado varios amigos para ahorrar en gastos, es perfectamente comprensible y respetable. Ajustamos los portes con mucho gusto para que ahorren el máximo posible. Pero cuando se piden tantas unidades sin ni siquiera preguntar, está claro que el objetivo es la reventa (como hemos podido comprobar). En todo caso el fallo fue nuestro.

Aparte de esto, la Mega Drive es muy diferente a la Game Boy Advance. Siendo nuestro primer cartucho hecho desde cero, nos encontramos con que algunos modelos de consolas no cargaban el juego. Perdimos mucho tiempo hasta que se pudo solucionar y dimos con el problema. Desde aquí agradecerle al compañero Doragasu, sin el cual seguramente todavía seguiríamos investigando en algunos modelos.

Llegó un momento en el que por un lado, teníamos que preparar una burrada de juegos, por otro, seguían llegando infinidad de correos (la mayoría pidiendo el juego aún estando agotado) y por otro preparando los envíos para evitar al máximo la demora. En resumen un completo caos.

Sin embargo aprendimos muchísimo gracias a Oh Mummy Genesis, no sólo de la Mega Drive, también sobre cómo tenemos que hacer las cosas a partir de ahora. Y por supuesto hemos ganado muchos compañeros que se han ofrecido a colaborar en todos los sentidos, lo cual no tiene precio. Ahora somos muchas más personas y sabemos hasta dónde podemos llegar y cómo.

Un nuevo proyecto. El próximo juego de 1985 Alternativo será Antarex, un shooter de corte horizontal también para Megadrive. Existe una versión preliminar para Nintendo DS programada por Pocket Lucho del que imaginamos que quedará el contexto y el nombre tras ver las primeras capturas disponibles del juego.



Ya vemos, también nosotros hemos tenido algún problemilla con la distribución del último número de la revista. Son cosas que no se pueden controlar y que evidentemente repercuten en los que confían en nuestro trabajo. En cualquier caso, después de la experiencia vivida con GBA y Megadrive, ¿en qué os fijáis para elegir una plataforma objetivo? ¿Con qué hardware os habéis sentido mas cómodos?

En realidad no buscamos plataformas especialmente extendidas excluyendo a otras minoritarias. Que haya mucha demanda de un juego nos hace mucha ilusión, pero a la hora de la verdad no es algo importante al no ser un negocio. Cuando tenemos un mínimo de tiempo libre investigamos sobre otras máquinas de cara al futuro. Quizás nosotros no tengamos tiempo de preparar muchos más juegos, pero hay otros grupos que pueden animarse.

A raíz del éxito que tuvo Oh Mummy Genesis muchos compañeros contactaron para ver si les podíamos ayudar a preparar o producir sus juegos. Por supuesto estamos encantados con ello, es la razón de ser de 1985 Alternativo.

Sobre las plataformas más agradables, por el momento sólo hemos tocado dos y desde luego la Game Boy Advance ha sido una maravilla. Pero hay que darle tiempo tanto a Mega Drive como a otros sistemas, porque a medida que la gente se anime a "meterle mano" van a ir apareciendo cosas realmente deliciosas.

Entonces, ¿en qué otras plataformas retro os gustaría desarrollar vuestros próximos proyectos?

Albert: Nos gustaría contemplar cuántas más plataformas mejor. Por supuesto hay muchas en las que estamos ansiosos por preparar algo, pero de momento vamos haciendo pruebas. Existen más grupos de desarrollo con los que estamos colaborando, y en cierto modo es preferible que cada cual tire hacia las plataformas que más puede exprimir, ya que si vamos cambiando de una a otra prácticamente hay que aprender muchas cosas de cero en cada ocasión.

Algo si que nos podréis contar de lo que está por venir desde 1985 Alternativo, ¿no?

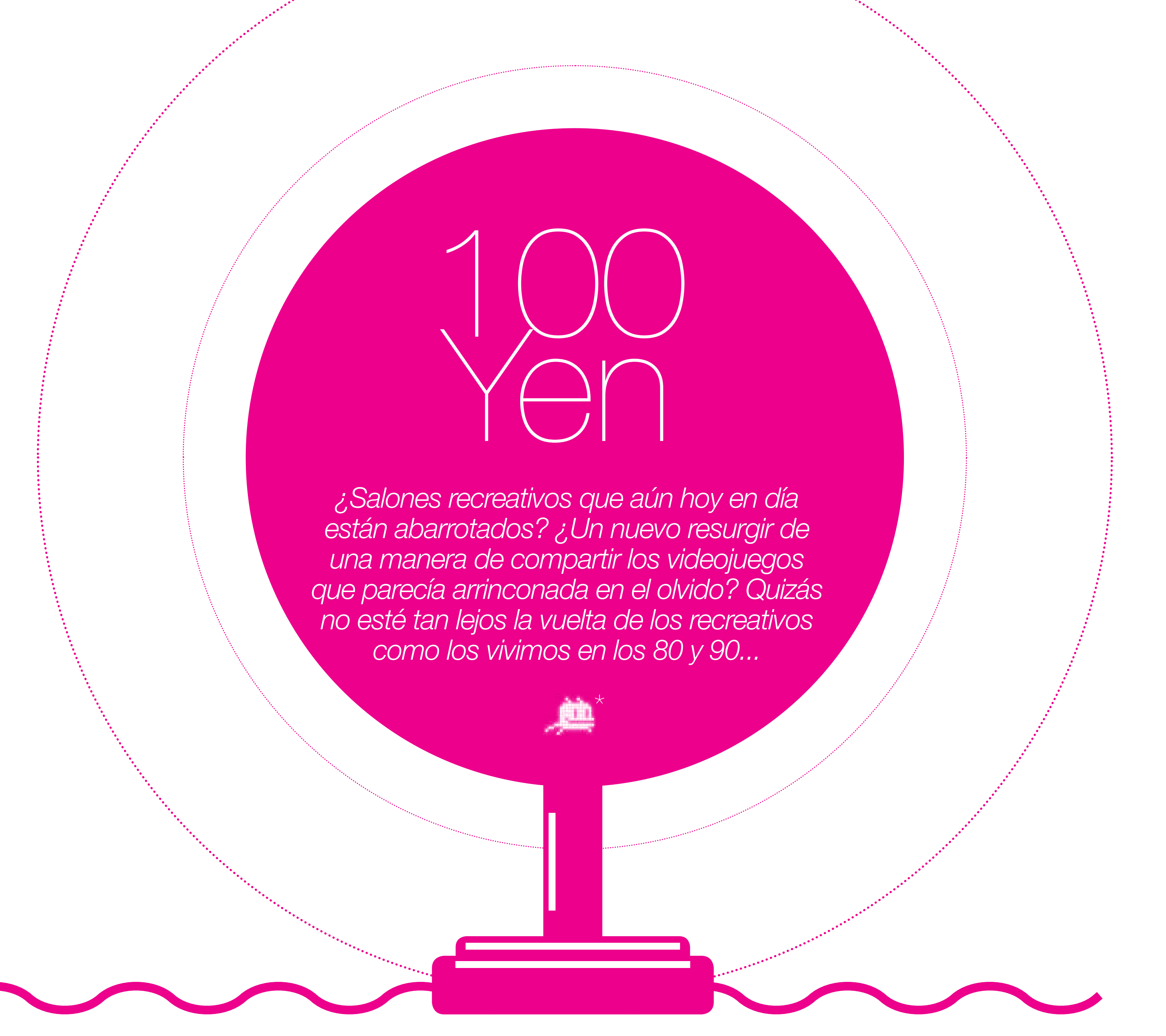
Albert: Ahora mismo hay varios proyectos entre manos, pero desde luego uno de los que más ilusión nos hace es el que llamamos **Proyecto Antarex**. Se trata de un shooter de naves a la vieja usanza en el que se está poniendo mucha ilusión. Están participando un buen número de compañeros y será también para Mega Drive.

Desde aquí os animamos a que os atreváis también con algo de NES o Super Nintendo, jeje... Por cierto, ¿estáis abiertos a más colaboraciones? Si es así ¿Qué buscáis y a donde se tienen que dirigir los interesados?

Albert: Estamos totalmente abiertos tanto a colaboraciones como a colaborar con otros grupos. Es la filosofía de 1985 Alternativo y nuestra razón de ser.

Las personas que más valoramos son aquellas con ganas e ilusión por hacer cosas. En base a esto, cada uno puede tener unos conocimientos concretos, pero esto es lo fundamental. Músicos, grafistas, programadores, guionistas, beta-testers, dibujantes… Cualquiera que tenga una buena idea y ganas de sacarla adelante es más que bienvenido.

Nuestro correo de contacto es **contacto@1985alternativo.com**. No dudéis en escribirnos :)



100 Yen

¿Salones recreativos que aún hoy en día están abarrotados? ¿Un nuevo resurgir de una manera de compartir los videojuegos que parecía arrinconada en el olvido? Quizás no esté tan lejos la vuelta de los recreativos como los vivimos en los 80 y 90...

Hablamos con Brad Crawford, director de 100 Yen: The Japanese Arcade Experience, una película documental de aproximadamente una hora que habla sin tapujos sobre el asunto arcade en el mundo centrado sobre todo en la buena salud de la que gozan los salones recreativos en Japón. Rodada con mucho mimo y esfuerzo, Crawford y su equipo hablan con grandes personajes de la industria, visitan una gran variedad de locales tanto en el país nipón como en Estados Unidos y obtiene un material realmente interesante y valioso para todos los aficionados a los videojuegos que echamos de menos esos recreativos o bares con las máquinas de turno. La película ya está disponible en DVD, y para el último trimestre de año se espera la salida en disco en descarga digital y disco Blu-Ray, que incluirá además algunos extras.

¡Hola! Muchas gracias por atender nuestras preguntas. Nos gustaría que en primer lugar nos contarais algo sobre el equipo de producción de la película, para que nuestros lectores puedan conoceros un poco.

Brad: Me llamo Brad Crawford y soy el director de 100 Yen: the Japanese Arcade Experience. Nací y crecí en Winnipeg, Canadá, y he vivido en Osaka, Japón desde 2005 hasta 2008. Soy copropietario de Strata Studios junto a BJ Verot, quien ha sido además el director de fotografía de la película. Somos una productora independiente muy pequeña especializada en películas documentales.

¿Por qué un documental sobre los arcades?

Brad: Nací con los recreativos. He pasado muchas horas memorables disfrutando con los arcades en el centro comercial que tenía cerca de casa y siempre que podía me gastaba algunas monedas en las máquinas. Y entonces, de repente, desaparecieron. Es extraño cuando algo que recordabas tan gratamente de tu infancia desparece sin más cuando creces y te haces adulto. Así que fue toda una revelación cuando me mudé a Japón y descubrí que no solo los arcades seguían existiendo allí, y que además habían evolucionado hasta convertirse en auténticos paraísos para jugones que superaban lo que podría haberme imaginado por mucho. Tenía que documentar lo que estaba viendo y compartirlo con el resto del mundo, sobre todo cuando al volver a Canadá sentí mucha nostalgia al haber redescubierto los recreativos en Japón.

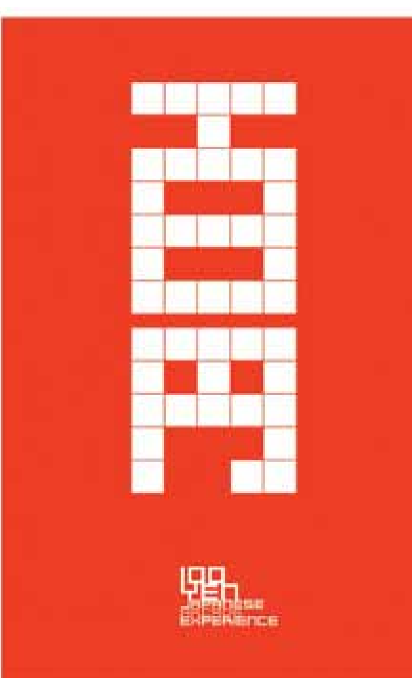
¿En qué se dirías que se diferencia vuestra película sobre otras de corte similar acerca de videojuegos?

Brad: Diría que la diferencia de nuestro documental con respecto a otras películas sobre videojuegos es probablemente su carácter internacional. Buscamos una subcultura extranjera desde la perspectiva de norteamericanos y la comparamos no solo con nuestras experiencias anteriores, pero también con las iniciativas tipo arcade/bar que se están dando en la actualidad, por ejemplo en Las Vegas. Lo cierto es que nuestra meta era lograr un producto especialmente ilustrativo de la situación, difundir la idea de lugares públicos donde jugar y hacer que la gente se de cuenta que los arcades no están ni mucho menos muertos. Además de todo esto, creo que hemos logrado un objetivo más. Los japoneses parecen no apreciar lo que tienen en la actualidad con los arcades, y al mostrar en nuestra película la manera en que echamos de menos estos salones recreativos en occidente, quizás ahora se den cuenta de su importancia e incluso apoyen aún más estos lugares.



Para obtener la financiación recurristeis a una campaña de crowdfunding en indiegogo. ¿Qué pensáis de estos mecanismos para conseguir el dinero necesario para proyectos Indie como el vuestro?

Brad: Creo que son formas excepcionales para llegar a nuestra audiencia. Normalmente al tratar de convencer a las exhibidoras de la calidad que puede tener un producto nos topamos que simplemente no tienen interés o no encajan con las líneas de lo que andan buscando en ese momento. Para nosotros era imposible costear los gastos de esta producción con nuestro propio dinero. Sólo el presupuesto para efectos especiales y el acabado de 100 Yen era ya superior a los 25.000 dólares, y además había que contar con más cosas como seguros, remezcla de audio o el volcado de los archivos digitales desde una cámara HD, así que no sólo teníamos que llegar a una audiencia interesada en el contenido de la película, sino que además teníamos que ofrecerles un producto sólido y profesional, incluso si nos llevase más tiempo de lo que pensábamos en un principio.



¿Cómo se desarrolló la campaña?

Brad: La verdad es que cuando comenzamos este viaje no pensábamos que nos iba a llevar tres largos años, pero eso es lo que ocurre cuando quieres hacer un producto sólido a partir de un presupuesto tan ajustado.

Tenemos algo de curiosidad sobre la labor de producción. ¿Qué os costó más trabajo a la hora de grabar en estos espacios públicos y privados de Japón? Sabemos que en el país asiático no es nada fácil conseguir según que permisos...

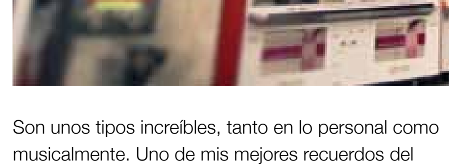
Brad: Sí, grabar en Japón desde luego acarrea una serie de problemas, pero afortunadamente al ser residente canadiense y no estar pagado por ninguna empresa japonesa no tuvimos que sacarnos un visado de trabajo para poder filmar, aunque claro, mover equipos como los nuestros entre diferentes países siempre es complejo y puede ser muy estresante en algunos momentos. Por otro lado, grabar en los propios salones arcades no está bien visto, así que tuvimos mucha suerte al contactar con Taito y que nos proporcionaran acceso ilimitado a sus locales. Fueron gente muy dedicada que nos ayudaron en la película en todo lo que pudieron y nos proporcionaron grandes entrevistas.

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)

ZONA INDIE







Por cierto, ¿fue muy difícil concertar precisamente estas entrevistas?

Brad: En ocasiones simplemente tuvimos ayuda de gente en Internet que nos indicaba la dirección correcta y que incluso se desplazó para ser entrevistada. Nuestra agenda estaba muy abierta e hicimos todo lo posible por ser flexibles y llegar al mayor número de localizaciones en Japón. No es que simplemente nos quedáramos en Tokyo, cogimos los trenes bala y viajamos a lo largo del país para poder hablar con algunas figuras importantes del videojuego. Muchas grandes entrevistas simplemente coincidieron con nuestro tour por el país, en muchas ocasiones ni siquiera sabíamos como nos iba a ir, o que tipo de información íbamos a obtener de estos encuentros, pero teníamos una idea concreta de donde podrían rellenar los huecos de nuestras historias algunas personas y así les íbamos encaminando un poco para obtener un discurso concreto.

En cuanto a grabar hay que ser bastante discreto porque por ejemplo es ilegal 'plantar' un trípode en la calle sin obtener antes un permiso, que por otro lado es dificilísimo que te lo concedan en ciudades como Tokyo. Así que simplemente realizamos un poco una grabación de 'guerrilla', incluyendo un divertido homenaje a 'Lost in Translation' cuando filmamos en el famoso cruce de Shibuya desde el Starbucks. Es una de mis tomas favoritas de la película (aparece en el trailer), ya que no está permitido grabar desde aquel edificio, pero tuve la gran suerte de utilizar una cámara poco aparente y una pequeña grúa de suelo que nos permitieron obtener algunas tomas muy divertidas y que de otro modo hubiera sido imposible.

¿Alguna anécdota divertida o interesante que nos podáis contar durante vuestra estancia en el país? Nos cuesta mucho pensar en una estancia en Japón si que te suceda algo…

Brad: Comenzaré diciendo simplemente diciendo que a pesar de lo que os digan los japoneses… ¡no comáis pollo crudo!… aunque estoy seguro de que os imaginaréis de cómo termina la historia.

¡Qué horror!

Brad: Sí, aunque bueno, uno de mis momentos favoritos de la grabación fue cuando por fin pudimos encontrarnos con Tez Okano, diseñador de juegos en Sega y muy conocido por su pasión por los arcades. Okano quería que grabásemos en las instalaciones de Sega aunque también pensaba que desde la empresa se negarían a ello y no nos dejarían entrevistar a nadie. Nos llamó y nos dijo que lo buscáramos en el cuartel general de Sega en Tokyo, que él se encargaría del resto. Concertó la entrevista que podéis ver en la película con Hiro Kawasaki (una de mis favoritas por cierto). Pero eso no es la parte divertida, lo bueno es que nos entregó antes una copia de un manga que él mismo había producido y en el que el protagonista era precisamente un hombre de mediana edad que adora los arcades… El personaje viste una típica chaqueta de cuero y unos pantalones vaqueros, ya sabéis, y como no podía ser de otra forma, el propio Tez apareció en la entrevista vestido exactamente de la misma forma. Es uno de esos momentos en que no puedes más que sonreír. Este hombre dedica tanto esfuerzo a la cultura del videojuego y estaba tan entusiasmado por ayudarnos y ser parte del proceso, que fue todo un honor coincidir con él.

> **"La cultura de los arcades en Japón tiene un gran componente social. Tienes que ser aceptado como un miembro que pertenezca a la misma y cuesta más tiempo conseguirlo. Convertirse en miembro es más un privilegio que un derecho… algo en lo que trabajar duro."**

Los japoneses son únicos para este tipo de detalles. ¿Y qué nos contáis de la genial banda sonora que suene en la película. Parece que también hay una atractiva historia detrás de ella…

Brad: ¡Claro! Fue cuando encontramos Café La Siesta en Kyoto, un bar temático de Nintendo que aparecía en las guías de entretenimiento del hotel en el que descansábamos. Un día me tumbé en la cama, abrí un libro para visitas a la ciudad al azar solo para comprobar que había interesante cerca del hotel y me encontré de frente con una foto de un pequeño bar donde una GameBoy gigante presidía uno de sus rincones. Afortunadamente conocía la zona bastante bien para poder hacerme una idea general de más o menos donde podría encontrarse el bar, así que salimos a la calle y después de un paseo nos encontramos con el local. La verdad es que estaba un poco apartado pero una pequeña pegatina de Mario en un callejón nos proporcionó la pista definitiva.

Entramos en el bar y pedimos al encargado un par de esas bebidas tan interesantes que aparecían en la carta y que incluían unos cubos de hielo con formas de personajes de videojuegos, y comenzamos a hablarle acerca de nuestro proyecto. Resultó que se dedicaban también a componer música tipo chiptune y que de vez en cuando organizaban eventos y conciertos en el bar. Les mostré el trailer que teníamos preparado y compramos algunos de sus CD's… Al final resulta que es precisamente de aquí de donde proviene la banda sonora de la película. Son unos tipos increíbles, tanto en lo personal como musicalmente. Uno de mis mejores recuerdos del proceso de filmación, sin duda.

La película transcurre sobre todo en Japón, país en el que los salones recreativos todavía están muy arraigados a pesar de que han sufrido cierta evolución. ¿Por qué en Japón siguen existiendo estos lugares y en otras partes del mundo quizás ya no? ¿Cuáles podrían ser las razones de esta diferencia?

Brad: Son diferencias culturales y sociales sobre todo. El que la mayoría utilice los trenes ha provocado que las estaciones se conviertan en puntos de encuentro. La ubicación física de estos lugares está claro que influye en este aspecto del negocio, al igual que la gran densidad de población, pero además es que son aspectos muy enraizados en su cultura. El juego, ya sea mediante portátiles, en el móvil, las consolas, recreativos, etc. está aceptado como un hobby en Japón. Si eres un jugón y lo haces para divertirte y rellenar tu tiempo de ocio eso es algo que está aceptado y respetado por los demás. No existe un estigma negativo alrededor de los arcades, atraen a un tipo de público tan diverso, al contrario de lo que ocurre en ocasiones en occidente con noticias sobre violencia relacionada con los videojuegos por ejemplo. Los salones recreativos crecieron en Japón y se expandieron atrayendo siempre a jugadores de todas las edades, sin distinciones de ningún tipo.

En cualquier caso en la película también observamos como han cambiado la manera de organizar los recreativos, en esos tres famosos niveles, donde lo hardcore queda arriba del todo y las máquinas de baile siguen siendo muy interesantes para el público, aunque claro también quedan lugares como el Game-Inn Ebisen, sitios que mantienen el espíritu inicial de estos salones. Nos ha encantado como podían cambiarse las placas de las máquinas a gusto del consumidor y que se llevasen las puntuaciones en papel…

Brad: Sí, Ebisen fue uno de los arcades que más me gustó durante nuestras visitas. Un lugar tan divertido e independiente. Son precisamente esos lugares donde podemos encontrar más fácilmente la sensación de comunidad alrededor de los recreativos. Fue genial.

Visitáis un gran número de lugares en el documental. Desde Arcade Stations de Taito, hasta oficinas de Sega en Osaka. ¿Cuál fue el lugar que más os sorprendió y por qué?

Brad: Habiendo vivido en Japón, fue muy divertido visitar lugares más restringidos como puedan ser oficinas o las trastiendas de los salones recreativos. Pudimos entrar en Hey!, un recreativo muy famoso de Akihabara antes incluso de que abrieran las puertas al público y ver como funciona el salón desde dentro. Fue una experiencia que será difícil que olvide. Otro momento detrás de las bambalinas genial fue cuando nos encontramos en las oficinas de SEGA y Hiro, el responsable de audio de la desarrolladora, nos invitó a pasar a su estudio, justo el lugar desde donde se crea mucha de la genial música de los juegos de SEGA. Fue algo surrealista encontrarnos en ese lugar sabiendo todo lo que ha salido de un sitio así.

Un concepto que se repite en la película es el efecto socializador de los recreativos frente a la soledad de jugar en casa, sin embargo los japoneses no se caracterizan precisamente por la efusividad, y de hecho en la película aunque se vean los grupos no queda claro que se estén disfrutando juntos. En España (no sabemos en USA), era muy común que los jugadores se turnasen en las recreativas para



Si sois como nosotros que echáis de menos los salones recreativos y todo lo que les rodean, adoraréis el documental 100 YEN: The Japanese Experience, una genial película de poco más de una hora de duración que narra con profundidad la evolución de los centros arcades desde los 80 hasta nuestros días, centrándose sobre todo en Japón, donde aún perduran con mucho éxito.
Grabado en Japón, Canadá y Estados Unidos, el documental cuenta con la intervención de grandes figuras de la industria, programadores, diseñadores y auténticos reyes del arcade conocidos por sus estratosféricas puntuaciones (¡sólo hay que ver como machacan el joystick en esos shooters!). En la película pueden verse los típicos juegos arcade y de lucha, aunque también se centra en los títulos tipo 'Dance Dance Revolution' que tanto auge cobraron a finales de los 90. Desde la web oficial del documental podéis haceros ya con el DVD, que es multiregión y que además cuenta con subtítulos en español. En el último cuarto de este año se espera además que aparezca una versión digital para descarga en nuestro idioma (ya está disponible para el mercado norteamericano) y la opción de comprar la película en Blu Ray. En cualquier caso os recomendamos enormemente que le echéis un vistazo al trailer y que si os interesa os hagáis con este trocito de película grabada con mucho gusto y ampliamente documentada.

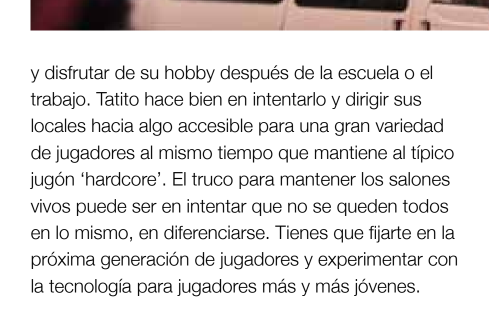


Y es que la película es una oda a todo un sentimiento y una forma de entender el entretenimiento lúdico que se ha perdido en el tiempo. Para su director, Brad Crawford, "*Al haber crecido en la Norteamérica de finales de los 80, vi de primera mano el surgimiento y ocaso de los arcade. Cuando me di cuenta que la atmósfera y la excitación de los salones recreativos aún se mantenían vivos en Japón, sentí la necesidad de documentarlo y compartirlo con el mundo*".

web: www.100yenfilm.com







"Los japoneses parecen no apreciar lo que tienen en la actualidad con los arcades, y al mostrar en nuestra película la manera en que echamos de menos estos salones recreativos en occidente, quizás ahora se den cuenta de su importancia e incluso apoyen aún más estos lugares."

llegar hasta el fin del juego, y que se congregasen corrillos alrededor de un auténtico jugón. Luego volveremos a la situación de los arcades en nuestro país, ¿pero esto es así, existe esa diferencia cultural?

Brad: Seguramente son sólo aproximaciones diferentes. Creo que la cultura de los arcades en Japón tiene un gran componente social. Tienes que ser aceptado como un miembro que pertenezca a la misma y cuesta más tiempo conseguirlo. Los japoneses no suelen abrirse a los extranjeros fácilmente y como mencionamos en la película son muy orgullosos, así que trabajan mucho para conseguir ser los mejores en sus respectivos hobbies. Es una atmósfera social la que se vive en los recreativos, pero también es un círculo muy cerrado y elitista que solo se abre ante aquellos jugones y fans que realmente lo merezcan. Convertirse en miembro es más un privilegio que un derecho… algo en lo que trabajar duro para terminar por conseguirlo.

También se habla de la decadencia del arcade por culpa de la mayor potencia de las consolas, ¿pero no es diferente disfrutar del ambiente y de máquinas que son imposibles de concebir en casa? ¿No son juegos y sensaciones distintas?

Brad: Estoy totalmente de acuerdo. Los grandes muebles de recreativa que se mueven siempre han atraído a los jugadores, son impresionantes y te sumergen mucho más en la experiencia de juego. Gran parte de lo que hacen interesantes a los recreativos es precisamente esto, querer experimentar juegos de una forma diferente que de otra forma no sería posible. Por ejemplo, para mi la última versión de Afterfurner de SEGA es una de las experiencias más interesantes que he tenido últimamente. El movimiento de la cabina es muy dinámico y excitante, y provoca que nos sintamos más conectados al avión en el que volamos. Un paso más en esta dirección son los juegos de Gundam en Japón. Esas cosas son increíbles… El día en que tengas algo así en tu sótano será el día en que no necesitemos ir más a los recreativos. Y por último las nuevas máquinas que funcionan a partir de cartas son muy divertidas de jugar e incluso de observar. Es muy impresionante ver como interactúan los jugadores con cartas virtuales en una pantalla horizontal. Yo mismo fui un jugador habitual de los muebles recreativos tipo 'table-top', así que estas nuevas máquinas me llamaron rápidamente la atención. ¡Es la mejor idea de todos los tiempos!

Algunos de los entrevistados también insisten en la idea de que un juego arcade ha de ofrecer cierta satisfacción al jugador que se está gastando su dinero en el juego, y que si no cumple esa máxima será un completo fracaso. ¿Pensáis igual?

Brad: Hay diferentes tipos de juegos. Algunos te ofrecen una satisfacción muy rápida e intensa, similar a la de las tragaperras, mientras que otras atraen a otro tipo de fans con géneros como la lucha donde es más importante el desafía entre jugadores y comprobar como tus habilidades pueden equipararse a las de tu oponente. El hecho de que tenemos que introducir monedas en una máquina para poder jugar nos provoca una mayor excitación, así que probablemente aquellos juegos que no son INCREIBLES pueden fracasar mucho más fácilmente que un juego para consola, para el que ya has pagado 60 dólares y te pertenece. En una máquina arcade, si el juego no gusta dejas simplemente de gastarte el dinero, así que en cierto modo es un modelo de negocio más peligroso, sobre todo para determinados desarrolladores.

El señor Ishikawa también parece dejar caer que Taito ofrece más un servicio a todos los jugadores con sus arcades antes que realmente ganar dinero con un negocio lucrativo. ¿Fue esa vuestra impresión?

Brad: Creo que es más bien un servicio de la industria. Los salones recreativos atraen a aquellas personas con tiempo libre entre viajes de tren, o quizás a jugadores retirados, incluso a estudiantes y hombres de negocio que quieren relajarse un rato y disfrutar de su hobby después de la escuela o el trabajo. Tatito hace bien en intentarlo y dirigir sus locales hacia algo accesible para una gran variedad de jugadores al mismo tiempo que mantiene al típico jugón 'hardcore'. El truco para mantener los salones vivos puede ser en intentar que no se queden todos en lo mismo, en diferenciarse. Tienes que fijarte en la próxima generación de jugadores y experimentar con la tecnología para jugadores más y más jóvenes.

¿Y que nos cuentas sobre el campeonato EVO? Parecía una auténtica locura, ¿verdad? ¿Es lo más grande que existe en el mundo en cuanto a campeonatos de juegos tipo arcade se refiere?

Brad: EVO fue IMPRESIONANTE. Más de 5000 jugones todos apiñados en un hotel de Las Vegas… añade a una ciudad que ya posee una reputación más que ganada de desenfreno videojuegos y alcohol, y tendrás como resultado un par de días simplemente locos. Disfruté mucho con mi estancia en el torneo EVO y estoy planeando volver simplemente como espectador en el futuro. Fue divertido de grabar todo aquello, pero también algo estresante, así que me encantaría experimentarlo como fan.

Quedándonos en occidente, la iniciativa en Las Vegas con Insert Coin nos pareció fantástica. ¿Son este tipo de lugares el sitio ideal para volver a disfrutar de los arcades, o crees que hay otras fórmulas?

Brad: Creo que atraer al cliente a los arcades, de la forma que sea, es necesario para que vuelvan. Mirarlos desde nuevas y excitantes perspectivas. Sólo con poner unas monedas en las máquinas que tengas en tu local no te dará suficiente dinero para tu negocio, necesitas otras fuentes de ingresos. El alcohol es un buen comienzo, pero creo que sitios como Insert Coins no deberían detenerse solo en eso. Me gustaría ver otras iniciativas en el futuro, y me encantaría ver como el negocio se expande en Norteamérica y Europa otra vez. Esa es la finalidad de la película, inspirar a la gente a que salga y disfrute de sus arcades… o mejor aún, ¡salir y construirte el tuyo propio!

El DVD de la película ya ha aparecido y puede ser comprado a través de vuestra página web, y a finales de año aparecerá la edición en Blu Ray y en descarga en alta definición. ¿Habrá cambios con respecto al DVD además del aumento en la calidad de imagen y sonido?

Brad: Efectivamente el DVD ya está en la calle y se está vendiendo bien. La versión digital será lanzada en breve y el disco Blu-Ray llegará más tarde este mismo año.

La versión digital es la forma más sencilla de ver la película. Está doblada al inglés con subtítulos en inglés, japonés, español y francés. El DVD contiene comentarios del director como extra y el Blu-Ray también contendrá trozos de entrevistas que no se han podido incluir en la versión final pero que queríamos compartir con nuestros seguidores. Será bastante material, pero no estará montado con tanto mimo ni con un ritmo tan rápido como se puede ver en el documental, será algo más lento, una especie de viaje exploratorio para ver el proceso que seguimos y la gente con la que nos encontramos.

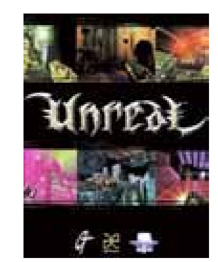
Muchas gracias por vuestras respuestas, enhorabuena por el trabajo y esperamos que consigáis atraer al mayor número de personas interesadas por vuestro trabajo!

Brad: Gracias por el internes por la película, y espero que estas respuestas os den más información sobre el documental y la experiencia tan loca que pasamos para realizarla.



Unreal

Algo más que pasillos. Hubo un tiempo en el que en los shooters primaba el efecto laberinto. Las misiones eran más bien sencillas, debíamos ir de un punto a otro del mapa, recogiendo ítems y pociones de vida o similares armados hasta los dientes. Unreal fue el punto de inflexión que, a juicio del que esto suscribe, cambió la forma de llevar a cabo un FPS. Empezando por la calidad de los gráficos, nunca antes se habían visto entornos abiertos dotados de tanta belleza como los que mostró éste título de la por entonces Epic MegaGames. Cliff Bleszinski creó un diseño de lo más cautivador con Unreal, muchos de los niveles estaban firmados por él, dotando al videojuego de una personalidad que aún a día de hoy mueve alabanzas entre la comunidad jugona.



SISTEMA: PC
AÑO: 1998
GÉNERO: FPS
PROGRAMACIÓN: Epic MegaGames / Digital Extremes
PUNTUACIÓN: *****

Si algo mágico tiene Unreal es la ambientación que destila por sus cuatro puntos cardinales. Es indescriptible ese cielo que lo envuelve todo, sus nubes que se mueven en lo alto, los pájaros que vemos sobrevolar nuestra cabeza, los mosquitos que permanecen revoloteando en los cadáveres esparcidos por el suelo, el agua de los estanques y cascadas que pueblan el planeta Na Pali. Todo el entorno destila vida.

En este juego priman los disparos, no se puede negar, pero también hay un gran componente de puzles, sobre todo en lo concerniente a la activación de palancas, resortes e interruptores. No nos escaparemos de un solo nivel en el que no hayamos tenido que activar algo por medio de algún mecanismo. A esto hay que unirle las grandes extensiones de terreno que tendremos que recorrer, en muchos casos descomunales. Y esa es, precisamente, la gran sensación que transmite, la de vulnerabilidad al vernos inmersos en un mundo que nos sobrepasa en todo momento. La historia nos sitúa en mitad de Na Pali, un planeta desconocido tras haberse estrellado la nave en la que nos encontrábamos prisioneros. Los habitantes del planeta están convencidos de que somos su salvador, así que nuestra misión consistirá en escapar y liberarlos de la opresión a la que están sumidos.

Un aspecto muy destacado es la música, excelente. La exquisitez de la que hace gala está fuera de toda duda, no se puede explicar con palabras. La sensación de estar mirando un cielo estrellado, con satélites alrededor y la inmensidad de un páramo repleto de sonidos a los que se une una cándida música de fondo no tiene precio.

Y si el apartado del sonido roza la excelencia, ni qué decir tiene el de los gráficos y diseño de los mapas. Para quitarse el sombrero. Aún hoy, Unreal es un videojuego visualmente muy atractivo, que alberga un uso de las texturas y de color sumamente bien trabajados. Los objetos del juego, tales como barriles, jarrones y cofres, son destruibles, y nos dan la oportunidad de ver cómo se hacen añicos tras los disparos del arma que portamos. Ese efecto da una sensación de interactividad notable. También llaman la atención los efectos del agua, sobre todo cuando se observan las ondas y pompas que se forman cuando el protagonista está nadando o cuando lo hacen los peces u otros enemigos del juego. Es un detalle que se agradece y que los programadores implementaron de forma muy acertada. Los diseños de los escenarios son soberbios y enormes. Son imaginables los quebraderos de cabeza que tuvieron Bleszinski y compañía para estructurarlos. Mención especial tiene la arquitectura de los edificios. Hay que diferenciar, incluso, entre varios estilos. Aldeas, templos e iglesias Nali parecen sacadas del románica europeo, mientras que las naves enemigas rebosan tecnología y detalles mecánicos

Por supuesto, para que todo luzca de una forma brillante, el uso de las luces es otro de los grandes aspectos de Unreal. En su día fue uno de los primeros títulos en implementar luces dinámicas, que son las encargadas de darle fuerza visual al conjunto. Según nos acerquemos o alejemos de la luz, veremos un halo que se mueve desde la fuente a la que estemos mirando, lo que le confiere de un atractivo especial a todo el conjunto de luces.

También cobra gran importancia la Inteligencia Artificial implementada en Unreal gracias al movimiento de los contrarios, cuyas rutinas hacen que sean capaces de escapar de nuestros disparos y escabullirse entre los elementos del escenario. Los patrones que siguen no se habían visto en ningún otro videojuego hasta su aparición. Llama mucho la atención cuando al disparar por error (o no) a un Nali, éstos correrán despavoridos para resguardarse del ataque y, con actitud completamente sumisa, se arrodillan y nos agasajan con un movimiento de adoración.

Llegados a este punto, hay que valorar en gran medida la experiencia para un jugador o campaña individual. No habrá lugar para el aburrimiento, a menos que odies pasar decenas de veces por el mismo lugar en pos de encontrar una puerta, un resorte o el camino de salida. El apartado técnico es magistral, y el jugable tampoco se queda atrás, al contrario de lo que algunos puedan opinar. En un juego para PC, donde disponemos de un total de diez armas, y en el que cada una posee un disparo secundario, nos satisface tener tantas posibilidades para divertirnos acabando con toda clase de bicho viviente. Si además de esto unimos que podemos contar con un traductor universal para leer toda clase de textos en pantalla, usar bengalas y linternas para iluminarnos en la oscuridad, señuelos de sonido, armaduras, cinturones de invisibilidad, botellas de oxígeno, semillas para crear frutos, entre otros muchos objetos de utilidad, estamos ante un título que aporta muchos alicientes para disfrutar de buenas horas de ocio electrónico con mayúsculas. Por supuesto también contaremos con experiencia multijugador, con modos DeathMatch, juego en Cooperativo y una modalidad novedosa en la época llamada DarkMatch, jugando con nuestro personaje prácticamente en penumbra.

Es, sin lugar a dudas, uno de los grandes FPS de todos los tiempos. Está claro que nunca estará a la altura de obras como Half Life 2, pero sí puede hacer sombra a otros títulos que supuestamente venían con la vitola de querer cambiar el género de los shooters y no lo consiguieron.

Por: Sebastián Tito

LOADING de los lectores

FLASHCONVERTER

COMPRA - VENTA - SEGUNDA MANO

Videojuegos, Consolas, Informática, Retro, etc.

Avda. Inmaculada Concepción 24.
Arroyo de la Miel. Málaga

Tlf.: 952 44 99 04



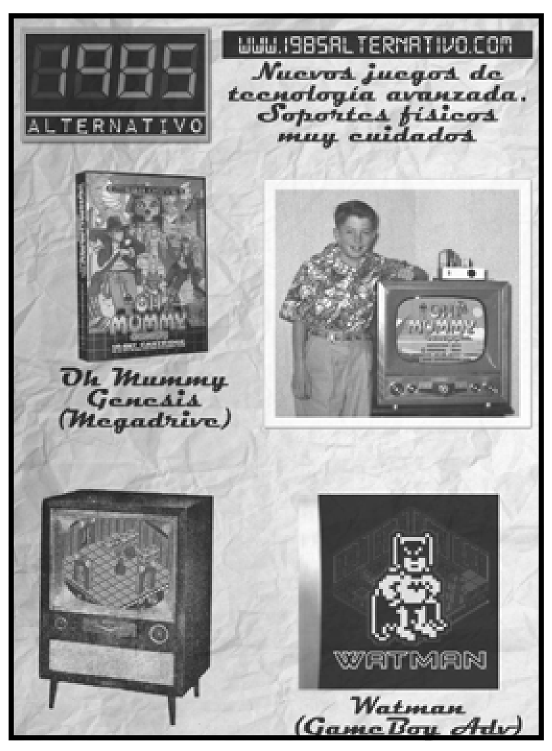




















La inserción de estos anuncios ha sido gratuita



¡Hasta el siguiente número!